

目　錄

簡介 ……4
故事背景 ……4
遊戲介紹 ……5
關於這本遊戲手冊 ……7
　操作控制 ……7
檢查包裝盒的內容 ……7

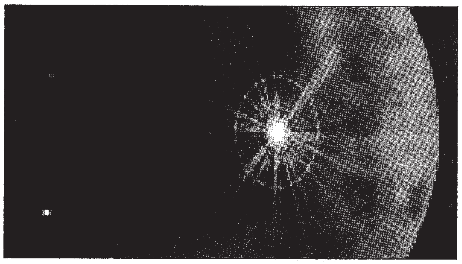
第一部分：遊戲入門 ……8

遊戲開始之前 ……8
　開始新遊戲 ……8
　設置新的X-COM基地 ……9
遊戲教學第一章：地球儀畫面 10
　時間控制 ……11
　偵測外星潛艇 ……11
　攔截外星潛艇 ……12
　潛艇作戰 ……14
　儲存遊戲 ……15
　調查墜毀的地點 ……16
遊戲教學第二章：戰鬥景觀 …17
　武裝您的小組 ……17
　戰鬥景觀 ……18
　使用分層式視野 ……18
　選擇潛水人員 ……19
　移動潛水人員 ……19
　地圖畫面 ……21
　回合式系統 ……22
　搜索外星人 ……22
　目擊外星人 ……23
　使用武器 ……23
　　使用高爆手榴彈 ……25
　完成任務 ……27
　任務回顧 ……27
遊戲教學第三章：基地 ……28
　裝備潛艇 ……28
　進行研究 ……30
　招兵買馬 ……32
　等候送達 ……33
　裝備海神運輸潛艇 ……34
　回到地球儀畫面 ……36
　教學課程的尾聲 ……36
　遊戲提示 ……37

第二部份：參考指引 ……38

遊戲選項 ……38
　開始新遊戲 ……38
　載入儲存的遊戲進度 ……39
地球儀畫面 ……40
　地球儀畫面 ……40
　視野控制 ……40
　時間控制 ……41
　遊戲時間 ……41
　　X-COM計劃月報表 ……41
　　分子控制訓練 ……42
　選單項目 ……43
　使用地球儀畫面 ……44
　地球儀畫面的其他功能 ……51
攻擊外星潛艇 ……52
　隊員裝備的畫面 ……52
　戰鬥景觀的畫面 ……54
　　使用戰鬥景觀的畫面 ……54
　　使用武器 ……55
　　戰鬥景觀的控制列 ……57
　　升遷 ……63
　　受傷 ……64
　　隨機射擊 ……65
　　目標 ……65
　回顧畫面 ……66
基地 ……66
　基地顯示幕 ……67
　選單項目 ……67
　　建立新基地 ……67
　　基地的訊息 ……68
　　潛水人員 ……70
　　裝備潛艇 ……72
　　建造基地的設施 ……75
　　研究 ……76
　　製造 ……78
　　運送作業 ……81
　　購買／召募 ……82
　　出售／遣散 ……82
　　地球儀畫面 ……83
圖表 ……83
　外星人在海洋中的活動情形 83
　外星人在地區中的活動情形 84
　X-COM在海洋中的活動情形 84
　X-COM在地區中的活動情形 84
　收入 ……84
　財務狀況 ……84
　　收入 ……84
　　支出 ……85
　　維護費用 ……85
　　餘額 ……85
　　評分 ……85
幽浮百科 ……86
　選擇主題的畫面 ……86
　選擇項目的畫面 ……87
　幽浮百科的資料畫面 ……87
選項 ……87
　載入遊戲 ……87
　　選擇遊戲進度 ……87
　儲存遊戲 ……88
　　選擇儲存位置 ……88
　取消 ……88
基金 ……88

簡　介



故事背景

西元一九九八年十一月二十八日的早晨，來自全球主要經濟強國的出席代表齊聚在聯合國的安全理事會。召開這次會議的原因只有一個：不明飛行物體（UFO）在地球上的活動趨於頻繁。在過去的六個月當中，曾經有許多人目擊高智慧的不明異形生物，此外也傳出外星人降落及武裝攻擊的消息，這些報告都已獲得証實。

在經過一番爭論之後，各國決定建立一支獨立的組織，負責作戰及調查的工作，並且設法擊退外星人的侵略行動。這支作戰菁英將結合全世界最頂尖的飛行員、士兵、科學家以及工程師，共同建立一支跨國的超強武力。

這支武力定名爲“外星戰鬥組織（Extraterrestrial Combat Unit）”，又名：X-COM。

西元二〇三九年。
在異形戰爭的三十年後，最後遭到破壞的地點也已經完成恢復原貌，這時不管從哪個方面來看，地球的外來威脅應該是不會再度出現的。人們知道惡魔已經遠離，從此可以高枕無憂……

然而，在海洋中一支長期保持平靜的武力卻被這些衝突所驚醒。長久以來，人們就已知道海洋中有著各國的軍事武力，但是最主要的部份一直深藏不露。這些外星人在數千年前由他們的同類分離出來，現在，他們得知同志們先前展開的戰鬥，已經在火星的決戰中遭到瓦解的命運。

在平靜的海水底下，躺著一艘星際殖民船的巨大殘骸；四千億噸的金屬在六千五百萬年前左右，墜落到地球的深海之中。現在，長久的等待終告結束，威力強大的電腦開始進行運轉，古代的科技已經爲即將來臨的風暴做好準備。

當火星上的外星人基地即將遭到毀滅之際，一道強有力的Tachyon光束射往遙遠的天際，傳送到一個隱匿的接收器。

三十年後，潛伏海中的外星人被同伴發射的宇宙波所喚醒，開始在各式各樣的巨大艙房之中展開復活的程序。X-COM現在必須面對新的敵人，一支外星人的部隊已經成立，而且這次的作戰環境遠比深太空來得可怕。深海中的外星人已做好萬全的準備，即將攻擊各大洋中的人類，甚至將戰爭擴展到陸地上。

「幽浮：深海出擊」將讓您進入一個陌生而且奇異的世界展開作戰；利用新式的科技，戰爭可以在深海中進行；武裝您的士兵，準備應付一場人類有史以來最可怕的戰役，一切宛如在惡夢之中……

遊戲介紹

一大群沈睡的敵人已經醒過來了。在六千五百萬年前，一艘星際殖民船墜落在地球上，當時船上的緊急系統將外星人設定在冬眠的狀態。殖民船曾經傳回求救呼叫，然而外星人的母星未曾接收到這段訊息。經過漫長的歲月之後，電腦喚醒一小部份的外星人，試圖進行殖民的計劃，不過由於策略及設備都有缺點，因此成效不彰。幾個世紀以來，外星人也曾經擊沈船艦、擊落飛機並摧毀人跡罕至的港口－只是我們當時並

不知情。

現在，深藏在母船巨大船殼之中的作戰電腦已經完成連線的動作，開始有系統地喚醒冬眠中的外星人以及他們的科技。

全球各地都有外星人的基地，由老練的外星士兵在這些地方所組成的突擊隊正試圖與遠方的同伴們取得連繫。這些基地包含一些威力強大的設備，足以供應他們征服地球時的各項需求，並將它轉變成一個適合外星人居住的水底樂園。

「幽浮：深海出擊」這套遊戲將讓您扮演X-COM的指揮官，您將率領這支武力阻止外星人的恐怖活動。首先，您必須攔截外星人的潛艇，並設法將它們擊沈。在此之後，您將使用戰鬥景觀（Battlescape）顯示幕，指揮水下的任務。使用這個顯示幕時，您只能夠看到潛水人員所見到的景象，如此一來，危險將在毫無預期的情況之下突然出現，增加刺激性。

如果成功地完成攻擊外星潛艇的任務，則X-COM的科學家將可清除這些設備所在的基地，並開始研究外星人的科技。這項研究工作假如能夠順利完成，工程師就可以複製敵人較優良的武器或是較佳的攻擊潛艇。在不久的未來，您將可以利用外星人自己的科技與對方作戰。

此外，您將有機會使用到“幽浮百科（UFOpaedia）”，任何從您執行的任務所搜集來的訊息都將包含在這個百科之中。

提供給「幽浮：地球防衛武力」資深玩家的注意事項

這本手冊的編排格式與「幽浮：地球防衛武力」是一樣的，其中只有某些在遊戲中所使用的科技略有差異。「幽浮：地球防衛武力」的資深玩家對於本遊戲的操作介面應該相當熟悉，因此只需要大概略讀一下這本遊戲手冊即可。然而，我們建議您仔細閱讀「幽浮：深海出擊」包裝盒之中所附的X-COM戰鬥筆記，如此除了可以增加遊戲的樂趣之外，也能夠對X-COM的世界有更深入的了解。

關於這本遊戲手冊

這本遊戲手冊分成兩個主要部分：

第一部分：遊戲入門

這個部分是設計用來讓您盡快熟悉「幽浮：深海出擊」的遊戲進行方式。在您開始正式進行本遊戲之前，我們建議您先完成這個部分的每一段教學課程。

第二部分：參考指引

這個部分是針對熟悉「幽浮：地球防衛武力」的老手所設計的，您必須由這裡學習一些遊戲的特殊功能。

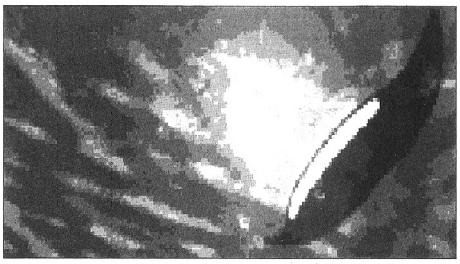
操作控制

滑鼠
在進行「幽浮：深海出擊」的遊戲（磁片版及光碟版）時，您需要一隻與Microsoft相容的滑鼠。這本手冊將提到一些“敲擊”按鈕、圖像或是高亮度文字的敘述，執行這些操作時，除非有特別的說明，否則通常是將游標移動到指定的選項上，然後再按下左滑鼠鈕即可。

檢查包裝盒的內容

您的「幽浮：深海出擊」包裝盒中應該包括了這本遊戲手冊、X-COM的戰鬥筆記、快速入門與英文速查手冊以及1.44MB磁片四片或光碟片一片。

第一部分　遊戲入門



遊戲開始之前……

首先您歡迎來到「幽浮：深海出擊」。接下來的教學課程是設計用來提供詳盡的輔助說明，將您在遊戲開始前的困難度減到最低。本遊戲的三個主要部分都包含在以下的內容之中：**1.**地球儀畫面（Geoscape）、**2.**戰鬥景觀畫面（Battlescape）以及**3.**基地畫面（Bases）。

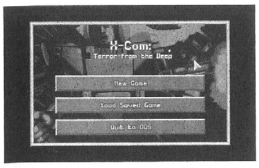
如果您想要得知更多有關遊戲其他功能的訊息，請參考這本手冊後面的“操作指引”。

開始新遊戲

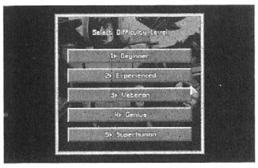
1. 請參考技術支援手冊，安裝並載入「幽浮：深海出擊」。
2. 當Language畫面出現時，選擇遊戲進行時的語言。

請注意：如果您安裝光碟版本的遊戲，這時將播放片頭動畫。

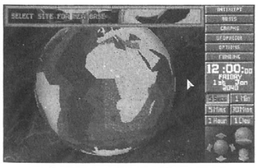
接著畫面將切換到Main Game Options選單。



3. 將滑鼠游標移動到New Game選項上並按下左滑鼠鈕，這時螢幕將出現選擇困難度等級（Difficulty Level）的畫面。



4. 按左滑鼠鈕敲擊 Beginner（生手級），即可切換到主遊戲畫面（Main Game），也就是地球儀畫面（Geoscape）。這時您必須做的第一件事，是在地球上任選一個海洋設置X-COM的第一個基地。



請注意：您不能將浮動的基地設置在陸地上的任何一個地方。

設置新的X-COM基地

5. 在畫面的頂端將出現“Select Site for New Base”的訊息，提示您選擇新基地的所在地點。

   在畫面的底端有三個帶有箭頭的藍色球體，此即視野控制（View Control）鈕，它們的功用在於旋轉、放大或縮小地球顯示幕。

- 敲擊 鈕，地球顯示幕的畫面將會放大，讓您更清楚地看到海床的結構。

6. 再敲擊一次 鈕，顯示幕將再放大一次，港口、島嶼以及資源區將顯示在畫面上。
7. 敲擊兩次 鈕，地球顯示幕將回復到原先的最小視野。
8. 敲擊 鈕，可以水平或垂直地旋轉地球顯示幕。

- 敲擊數次向上的按鈕，地球顯示幕將朝您所在的方向傾斜。按住左滑鼠鈕不放，球體將開始旋轉。

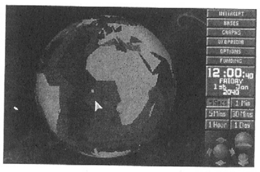
9. 敲擊數次向左的按鈕，地球將由左往右旋轉。
10. 將滑鼠游標移動到地球上並按右滑鼠鈕敲擊，地球儀的中央將對準您所敲擊的位置。

   透過上述幾種方法的綜合運用，您可以利用放大後的地球顯示幕，查看地球上任何一個地區的詳細資料。

   爲了方便進行以下的教學課程，我們建議您在日本海（Sea of Japan）附近的區域選擇基地的位置。

11. 敲擊日本海附近的地點（記得不要選擇陸地），做爲第一個基地的所在位置。
12. 接下來畫面將出現一個“Base Name?”（基地名稱）的提示視窗，請利用鍵盤輸入名稱，然後按下Enter鍵。現在您已經設置好一個新的X-COM浮動基地，可以開始準備進行「幽浮：深海出擊」的遊戲了。

遊戲教學第一章：地球儀畫面



這個部份的教學課程將帶領遊戲者了解地球儀畫面的基本控制，以及攔截外星攻擊潛艇的主要過程。

1. 地球儀畫面（The Geoscape）是進行「幽浮：深海出擊」的主要畫面。在地球的三度景觀畫面中，您可看到自已的基地所在，以藍色的空心方框標示出來。除此之外，外星潛艇以實心的紅色十字表示，外星人的基地以紫色的空心方框表示，至於X-COM的高速潛艇則以實心的黃色十字表示。

   在螢幕的右邊包含了選單項目（Menu Options）、遊戲時間（Game Time）的顯示幕、時間控制（Time Controls）以及視野控制（View Controls）。

   時間控制對於遊戲的進行相當重要，在接下來的內容中將有更詳盡的說明。

注意：如果在遊戲進行途中希望將時間暫停，只需敲擊選單項目上的任一個按鈕即可。

時間控制



2. 查看一下遊戲時間，您會發現它目前是以五秒鐘爲間隔。在遊戲時間的下方有幾個時間控制鈕，可以讓您調整遊戲時間的進行速度。

- 按下5 Mins（五秒）鈕，時間將會以較快的速度來進行。您會發現遊戲時間的數字不斷地在改變，有時還可以在地球儀上看到黑夜與白晝之間的變化。

  您應該在遊戲進行到比較耗時的部份，利用時間控制的功能讓時間的速度加快（例如：等候飛機抵達它們的目的地，或是等待自己的潛艇偵測到外星潛艇）。

偵測外星潛艇

3. 現在我們可以讓遊戲的時間加快，推進到第一艘外星潛艇被偵測到的時間點（如果目前還沒有發現任何外星潛艇的話）。

- 按下時間控制功能中的 1 Day（一天）鈕，時間將以最快的速度進行。

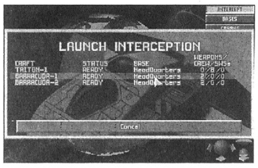
4. 最後，地球儀畫面上將出現一個訊息視窗，顯示偵測到外星潛艇一號（Alien Sub-1 Detected）的訊息，任何與這艘潛艇有關的資料（大小、深度、航向以及速度）也會一併顯示在視窗之中。

- 請敲擊標示“Centre on Alien Sub-Time=5 Secs”的這個按鈕，地球顯示幕將以這艘潛艇做爲中心點，並將遊戲時間的速度降低，以五秒的間隔來進行。外星潛艇以紅色的十字符號表示，在地球儀畫面的中央緩慢地移動。



攔截外星潛艇

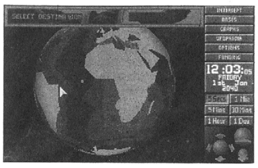
5.將滑鼠游標移動到您的基地上，然後按下滑鼠左鍵，畫面上將出現一個標題爲“Launch Interception（展開攔截任務）”的視窗，將基地上目前可供調度的潛艇顯示出來。



6.將滑鼠游標移動到呈高亮度的Barracuda-1（梭魚一號）上，然後按左滑鼠鍵敲擊。

7.在螢幕的上方將會出現“Select Destination（選擇目的地）”的訊息視窗。

・按滑鼠鈕敲擊外星潛艇（以紅色的十字符號表示），做爲梭魚一號的攔截目標。



8.接下來螢幕上會出現 Target: Alien Sub-1（目標：外星潛艇一號）的確認訊息。



・請敲擊OK鈕。

9.梭魚（攔截潛艇；以黃色十字符號表示）將由浮動的基地出發，開始攔截外星潛艇。

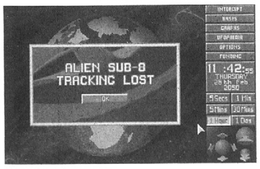
請注意：若您需要暫停遊戲，只需按下滑鼠鈕敲擊地球儀畫面上的任何一個選單項目即可。

如果外星潛艇靠了岸，它將變成綠色的十字符號，由於梭魚只能用來攔截潛艇，無法執行地面攻擊，因此您必須等到外星潛艇再度航行才行－您可以按下5 Mins時間控制鈕來加速時間的進行。

10.在這個時候有兩種狀況可能會發生：

A.如果您的梭魚成功地攔截到外星潛艇，潛艇作戰（Sub Combat）視窗將出現在畫面上，這時請先略過接下來的部分，直接跳到第19個步驟。

B.假如梭魚失去外星潛艇的蹤影，畫面上將出現Alien Sub-1 Tracking Lost的訊息。在您進入實際的作戰之前，這種情況可能會發生好幾次；要記得一點：大多數外星潛艇的性能皆優於我方的梭魚潛艇。



・敲擊OK鈕，繼續下一個步驟。

11.接著畫面中將出現Craft Status（潛艇狀況）視窗，讓您變更梭魚的航向。

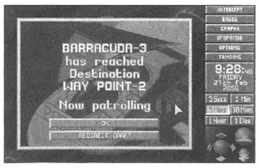


12.敲擊Go To Last Known Alien Sub Position（前往最後一個已知有外星潛艇出沒的地點）。

13.當梭魚在前往最後一個已知有外星潛艇出沒的地點時，它會使用內部的聲納來掃瞄外星潛艇。

如果Alien Sub Detected（偵測到外星潛艇）的訊息再次出現，請直接跳到第14個步驟。

假若梭魚已經到達外星潛艇最後被偵測到的地點，而且依舊沒有辦法偵測到外星潛艇的行蹤，這時畫面中會出現以下的訊息視窗：



當這個畫面出現時，表示外星潛艇已成功避開X-COM的所有追蹤儀器，攔截任務當然也就宣告失敗了。

・敲擊Redirect Sub（改變潛艇方向）鈕，潛艇狀況視窗將再次顯示在畫面上。接著請敲擊Return to Base（返回基地）鈕，命令梭魚潛艇返回基地。

請回到這個教學課程的步驟3。

14.請在Alien Sub-1 Detected訊息視窗之中敲擊Centre on Alien Sub-Time=5 Secs鈕。

15.在這個時候，梭魚將繼續朝向上一次回報有外星潛艇出沒的位置前進，因此您必須指派最新偵測到外星潛艇，做爲梭魚的攔截目標。

・敲擊Barracuda（梭魚），潛艇狀態（Sub Status）視窗將出現在畫面上。



16.接著請敲擊Select New Target（選擇新目標）鈕。

17.畫面的上方將出現Select Destination（選擇目的地）的訊息。

・按滑鼠鈕敲擊外星潛艇，指定它做爲新的攻擊目標。

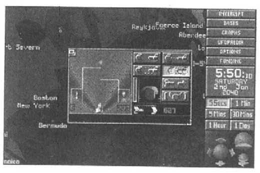
18.Target：Alien Sub-1 的訊息將再次出現在畫面上。

・請敲擊OK鈕。

接著請跳回到本教學課程的步驟10。

潛艇作戰

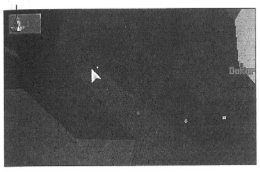
19.假如外星潛艇進入到攔截潛艇（梭魚）的射程之內，地球儀畫面會自動增大倍率，而且潛艇作戰視窗也會出現在地球儀畫面的中央。



請注意：您不能在陸地上攔截外星人的飛行潛艇。

20.敲擊潛艇作戰視窗左上角的視窗最小化鈕〔 〕，潛艇的圖形將顯示在畫面的左上角。

外星潛艇



21.敲擊外星潛艇的圖形，之後您將回到潛艇作戰視窗，準備對外星潛艇展開攻擊。

22.敲擊〔 〕鈕，開始對外星潛艇執行Standard Attack（標準攻擊）的任務，攻擊的過程將顯示在潛艇作戰視窗的左側。此外，在視窗的底端有個訊息列，駕駛員所傳送的一些訊息將顯示在這個地方。

如果外星潛艇獲勝或逃過攔截潛艇的追擊，請您跳回到本教學課程的步驟10。

若攔截潛艇將外星潛艇完全摧毀，那麼此次攻擊行動並不算達到目標，因爲現場並沒有留下任何有用的殘骸可供調查或研究。如果發生這種情況，請跳回到本教學課程的步驟3。

如果您成功完成任務，將外星潛艇擊落，則“Alien Sub downed!”將顯示在駕駛員的訊息視窗之中。墜毀的地點將以白色的十字符號標示。外星潛艇現在已經無力抵擋水下的突擊行動，這時您應該立即對敵人的殘骸展開調查任務。

儲存遊戲

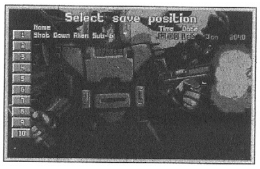
23.現在正是儲存目前遊戲進度的好時機。

・請敲擊Options鈕。



24.敲擊Save Game鈕。

25.畫面中將出現Select Save Position，提示您選擇儲存的位置。



・畫面中一共有1－10十個鈕，請按滑鼠鈕敲擊其何一個儲存槽，即可將目前的遊戲進度儲存在這個位置。

26.利用鍵盤爲您所儲存的遊戲進度取個名字，然後按下Enter鍵確定。

當您完成儲存遊戲進度的步驟之後，將回到地球儀畫面。

調查墜毀的地點

27.擊落外星潛艇之後，您必須指派一艘“海神”運輸潛艇（Triton Sub），將一組潛水人員從基地運往墜毀地點進行掃蕩任務。

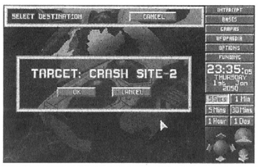
・首先必須先找到您的基地所在（您可能需要旋轉地球儀畫面，讓基地出現在視野之中），然後按滑鼠鈕敲擊您的基地，接著畫面之中將會出現Launch Interception（展開攔截任務）視窗。

28.將滑鼠游標移動到Triton-1之上，然後按下左滑鼠鈕敲擊。

29.在畫面上方將出現Select Destination（選擇目的地）的提示訊息。

30.按左滑鼠鈕敲擊外星潛艇的墜毀地點（白色的十字符號），做爲“海神”運輸潛艇的目標。

31.畫面中將出現Target：Crash Site-1的訊息。



・請敲擊OK鈕。

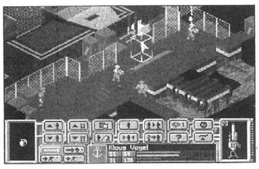
32.稍後“海神”運輸潛艇（黃色十字符號）將由基地出球，朝向外星潛艇的墜毀地點航行。

・如果您想要加快遊戲時間的進行，請敲擊5 Mins鈕。

33.當“海神”到達墜毀地點時，“Alien Sub Crash Recovery（搜索失事的外星潛艇）”的畫面將出現在螢幕上。請仔細閱讀畫面上的指示說明。

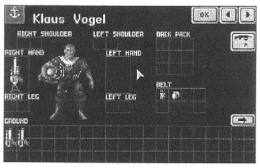
・敲擊OK鈕，即可進入「幽浮：深海出擊」的下個單元－戰鬥景觀（Battlescape）。

遊戲教學第二章：戰鬥景觀



第二部分的教學課程－戰鬥景觀（Battlescape）將告訴您如何與敵人進行近距離的作戰；在這個章節的遊戲中，您必須與外星人面對面地決一死戰。

武裝您的小組



1.您的小組一共有八名成員，他們會自動根據現有的武器來武裝自己。這個畫面可以讓您調整各成員在執行任務時所攜帶的武器裝備。

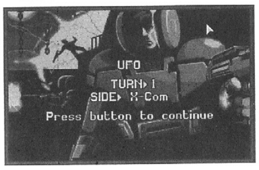
・在畫面的右上角有一對向左／向右的方向鈕，敲擊這兩個鈕即可查看八人小組中各名成員的武器裝備。

2.您可以看到小組中的六名隊員配備了噴射魚叉（Jet-Harpoon）、一名配備了標槍（Dart Gun）、最後一名配備一門空氣機砲（Gas Cannon）。除此之外，這些潛水員還在腰帶上掛著額外的彈藥及手榴彈。

如果您想知道有關這個部分更詳盡的說明介紹，請參閱本手冊“攻擊外星潛艇”這一章的內容。

・敲擊OK鈕離開本畫面。

3.接著將出現“Turn（回合）”畫面。



請注意：所有戰鬥景觀的行動均以“回合”的方式進行，換句話說，這遊戲就像是一個三度空間的西洋棋－您移動您的棋子，然後外星人移動他們的棋子。

・按下左滑鼠鍵，繼續進行遊戲。

戰鬥景觀

4.這個時候您可以看到“海神”運輸潛艇停落在海床上，它的船艙頂部已經被“剝開”來，從頂部往下看，可以看到裡面的八人小隊各成員。

畫面的底端包含了一些按鈕及顯示幕，這個部分我們稱之爲“控制列”（Control Bar）。

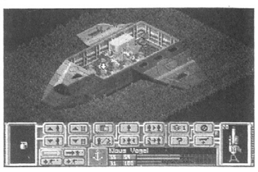
使用分層式視野

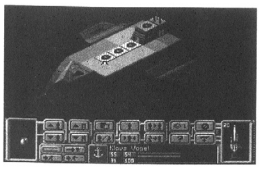
5.戰鬥景觀是由數個平面所組成，您可以單獨查看這些平面，或是將它們組合起來，成爲一個完整的三度空間景象。藉由將戰鬥景觀劃分成數個平面，可以讓我們更清楚地看到外部的環境、內部的結構或是潛艇的位置。

在這個時候，戰鬥景觀被設定在最常用的狀態－此即多層次視野（Multi-level View）。在這種模式之下，位於遊戲者目前所選擇的層次之上的部分都會被隱藏起來，這也是爲什麼“海神”運輸潛艇會看起來沒有艙頂的原因。

・在控制列敲擊〔 〕鈕，按鈕上的數字會變成2。

這時“海神”運輸潛艇的艙頂及機翼會顯示出來，而潛水隊員則被隱藏起來，在視野中看不見。此即戰鬥景觀中的Full View（完全視野）。



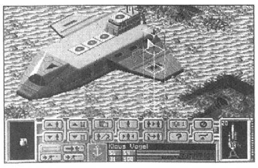


6.再按一次 鈕，按鈕上的數字將回到1，而戰鬥景觀也會回到多層次視野的狀態。

7.當您在多層次視野的任何一個平面之中時，可以視情況需要切換到上層或下層。

・敲擊 鈕。

8.畫面隨之改變，現在所顯示的是“海神”運輸潛艇的底部，觀測視窗會將新的平面顯示出來。



9.敲擊 鈕，顯示幕會回到原先的視野狀態，這時您可以看見運輸潛艇之中的八名潛水人員。

選擇潛水人員

10.您將以個別的方式控制您的小組，在回合之中選擇或是移動任何一名潛水人員。

・將滑鼠游標移動到戰鬥景觀的畫面之中，一個紅色的立體方框將顯示在游標的下方。

11.將這個方框移動到任何一個潛水人員的身上，此時方框會交互閃動著黃色及紅色。

12.按下左滑鼠鈕敲擊，一個黃色箭頭出現在潛水人員的頭上，表示他／她目前已被選擇。

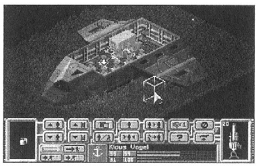
13.將滑鼠游標移動到運輸潛艇中其他任何一名隊員身上，然後按下滑鼠鈕敲擊。您應該會看到隊員的名字（在控制列的中央部份）跟著改變，而且箭頭將移動到目前選擇的潛水人員頭上。

移動潛水人員

14.將滑鼠游標移動到最接近運輸潛艇艙門的那名潛水人員身上，然後按下滑鼠鈕敲擊。黃色的

箭頭將出現在這名隊員的頭上，表示他／她目前被選擇。

15.接下來，將滑鼠游標移動到運輸潛艇外緣的地面上（門的位置在潛艇的前方面對您的牆上）。

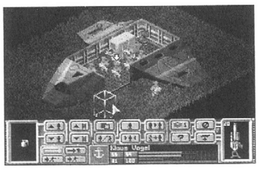


16.按下左滑鼠鈕。

下達此命令之後，隊員將走出運輸潛艇，到達您剛才所指定的地點。

17.將滑鼠游標移動到其他靠近運輸潛艇艙門的潛水人員，然後按滑鼠鈕選擇。

18.接著將滑鼠游標移動到運輸潛艇外緣的地面上。



19.按左滑鼠鈕敲擊。

潛水人員將走出運輸潛艇，到達您剛才所指定的地點。

20.現在，我們已經由“海神”潛艇部署好兩名潛水人員。您可能會注意到此時的戰鬥景觀所顯示的周遭地形比先前多一點，這是因爲戰鬥景觀中所看得到的地形，都僅限於隊員視力可及之處－隊員分散地愈廣，看到的也就愈多。

・將立體方框移動到靠近運輸潛艇尾部的地方，然後按下滑鼠右鍵。

目前選擇的隊員會轉向面對著運輸潛艇，並在轉向的過程中掃瞄周遭的地勢，隊員視野所及之處，原先呈現黑色的方格都會變成清楚的地形。

21.如果您想要以清楚的地形來查看戰鬥景觀，可以將滑鼠游標移動到螢幕的四個邊緣，觀測視窗會朝向游標所在的方位移動。當您想要停止畫面的捲動時，將滑鼠游標移回到戰鬥景觀即可。

請注意：當您想要讓觀測視窗往下捲動時，必須將滑鼠游標移動到螢幕的最底端－控制列的下方才行。

22.敲擊 [按鈕] 鈕，可讓戰鬥景觀的中心點對準目前所選擇的隊員。

23.敲擊 [按鈕] 鈕，可在您的小組中選擇下一個潛水人員。

這是在選擇隊員時可採用的另一種方法，利用這個方式，您就不必在戰鬥景觀的四周尋找其他的隊員。

24.利用與前兩名隊員同樣的方法，將此名潛水人員移出運輸潛艇。

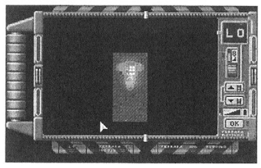
25.選擇並將另一名隊員移出潛艇。

26.現在您已經在運輸潛艇的外緣部署好四名隊員。以此時的狀況而言，已經足夠應付作戰所需，其餘兩名隊員可以留在潛艇內做爲後援。

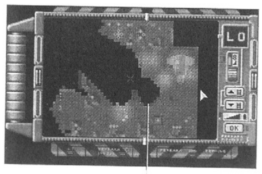
這次任務的主要目標是將外星人擊斃或擊昏。最有可能發現外星人的地點就是外星潛艇墜毀的所在地，我們就從那裡開始搜索。

地圖畫面

27.敲擊 [按鈕] 鈕，即可進入地圖畫面（Map Screen）。它會顯示出任務區域所在的熱影象，您可以在這裡看到X-COM與外星人的部隊，意即X-COM及外星潛艇的部署狀況。請記得一點：只有您的潛水人員所看到的物體會顯示在這個畫面之中。



28.您的潛水人員在地圖上是八個閃動的黃色小點來表示；假如外星潛艇被您的隊員看見，它的艇身將以暗棕色及灰色的的線條標示出來。



外星潛艇

29.在地圖上一次只能顯示一個平面的戰鬥景觀。

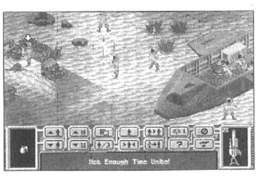
・敲擊畫面左側的上／下方向鈕，可顯示上／下層的地圖狀態。

30.按下滑鼠右鍵敲擊畫面，即可回到戰鬥景觀。

回合式系統

31.如果您在地圖畫面上看到外星潛艇，應該立即開始移動潛水人員前往該地點進行搜索。反之，則請您繼續移動隊員在戰鬥景觀的四周進行偵測任務，直到發現外星潛艇爲止。

到了最後，“Not Enough Time Units!（時間不足）”的訊息將出現在畫面上。



32.這訊息表示在這一回合之中，您所選擇的潛水隊員只能前進到此爲止，不能再進行其他動作了。當四名潛水隊員都到達此狀況時，這一回合也就告一段落。

・請敲擊 [按鈕] 鈕結束這一回合。

接下來的回合將輪到外星人展開移動或是進攻。他們可能會向您的隊員開火，但這時您毫無辦法可施，必須等到下一回合才能採取反應。

線上提示訊息會告訴您何時可以按下左滑鼠鍵，開始下一回合的遊戲。

搜索外星人

33.請繼續在戰鬥景觀之中移動您的隊員。

・如果想通過某扇門，請按滑鼠鍵敲擊門的裡面，隊員會自己開門進入。

・如果想要走上樓梯，在樓梯頂端按滑鼠鍵敲擊（請確定您的隊員正好在樓梯的底端）即可步行而上。

您會看到戰鬥景觀有個邊緣區域，在這區域之後只有黑漆漆一片；這是地圖的邊緣地帶－外星人不會進入這個地方。

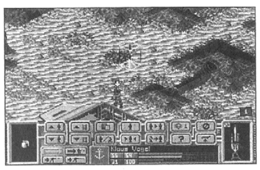
目擊外星人

34.如果您的潛水隊員看見了外星人，他／她將立即停止移動，此時一個編了號的紅色方框（不停閃動）會出現在戰鬥景觀的右側，控制列上方的位置。

・按左滑鼠鍵敲擊閃動的紅色方框，將戰鬥景觀的中心點對準這名外星人。

35.畫面的中央現在已經對準了外星人。

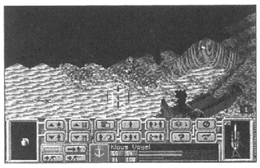
・敲擊 [按鈕] 鈕切換到地圖畫面。



36.外星人在地圖上是以閃動的藍色小點來表示，而白色的十字符號則是用來標示地圖中心點的位置。

在地圖上尋找其他潛水隊員－其他隊員所在的位置可能比目前選擇的隊員更適合進行攻擊。

・按下滑鼠右鍵回到戰鬥景觀。



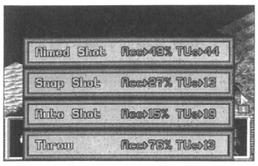
37.如果您想讓戰鬥景觀的中心點重新對準目前所選擇的隊員，請在控制列上敲擊 [按鈕] 鈕即可。

使用武器

38.在外星人有機會向我軍開火之前，我們可以制敵先機，使用武器攻擊敵人。這很可能會是個長距離的射擊，因此需要使用噴射魚叉。

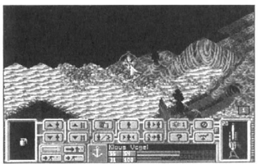
・請敲擊噴射魚叉（在控制列的最右邊）。

39.接著畫面中將出現一個視窗，讓您在數種射擊方式之中做選擇（Aimed Shot表瞄準射擊、Snap Shot表急促射擊、Auto Shot表自動射擊、Throw表投擲）。



・將滑鼠移動到Aimed Shot（瞄準射擊）上，然後按滑鼠鍵敲擊。

40.接著畫面將回到戰鬥景觀，游標也從立體方框變成十字狀的準星。



・將準星移動到外星人的身上（游標將閃動著紅色及黃色），然後按下滑鼠左鍵。

41.現在有四種狀況可能會發生：

A.畫面中出現No Line of Fire！的訊息；這表示在我方潛水隊員與外星人之間有障礙物，在開火之前，您必須先讓這名隊員移動到別的位置，或是選擇其他的隊員來進行攻擊。

B.畫面中出現Not Enough Time Units！的訊息；這意謂著您的隊員已經沒有足夠的時間單位來完成這次攻擊，您必須選擇其他類型的的攻擊方式（例如急促射擊）、選擇另外一名隊員或是結束這一回合。

C.潛水隊員開火射擊……但是沒有擊中。這眞是運氣不佳，不過這種情形是可以預料到的－因爲您的潛水人員目前都還只是一群菜鳥士兵。在擁有多次的戰鬥經驗之後，您會發現他們的槍法愈來愈準確。

D.潛水隊員擊中外星人；外星人大都穿著堅硬的盔甲，有時您的隊員必須擊中一次以上才能將他們擊斃。

・按下滑鼠右鍵，將滑鼠游標由十字準星切換回立體方框。請繼續您的遊戲回合。

使用高爆手榴彈

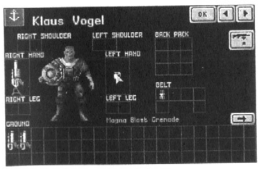
42.如果外星人利用障礙物來做掩護，那麼您最好使用手榴彈來攻擊。

・敲擊 [icon] 鈕，切換到Equip Aquanaut畫面；這個畫面與您進入戰鬥景觀之前見到的畫面相類似。

43.每名潛水隊員均在腰帶上掛著一枚手榴彈。

・將滑鼠游標移動到手榴彈上，然後按左滑鼠鍵敲擊。

“Magna Blast Grenade”的字樣會出現在潛水隊員的左腳旁邊。



44.將手榴彈移動到標示著“Left Hand”的方框，然後按滑鼠鍵敲擊。

如果這名潛水隊員有足夠的時間單位，手榴彈就會放置在隊員的左手之上。

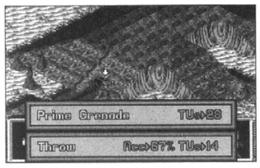
如果這名隊員沒有足夠的時間單位，手榴彈只能放回腰帶，等到下個回合再將這個程序重來一次。

45.敲擊OK鈕回到戰鬥景觀。

46.在控制列左方的物品框（Item Box）之中，您將看到一枚手榴彈。

・按滑鼠鍵敲擊這枚手榴彈。

47.畫面中將出現一個視窗，供您選擇Prime Grenade（啓動手榴彈）或是Throw（投擲手榴彈）。



・在Prime Grenade選項上按滑鼠鍵敲擊。

注意：不管在任何情況下，一旦隊員的時間單位已經耗盡，您只需要結束這一回合，然後在下一回合中完成手榴彈的啓動／投擲程序。不過有一點請您特別注意！如果隊員的所在之處毫無掩護，他／她可能在外星人的回合中被殲滅，根本沒機會發動攻擊。

48.接著畫面中將出現Set Timer（設定爆炸延遲時間）視窗，可由您來設定在幾回合之後手榴彈才會爆炸。

・請敲擊數字3。

戰鬥景觀的畫面將再次出現，這時潛水隊員的左手上有一枚已經啓動的手榴彈。

49.現在，您在投擲手榴彈之後只有三個回合的時間可以離開爆炸區。

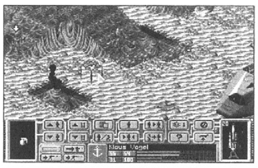


・再按一次滑鼠鍵敲擊手榴彈。

50.現在唯一的選擇是Throw（投擲手榴彈）。

・敲擊Throw。

51.接著您將回到戰鬥景觀，立體游標的上方出現一個投擲的圖形。



・在您想投擲手榴彈的地方按滑鼠鍵敲擊。

52.這時有三種狀況可能會發生：

A.潛水隊員投擲出手榴彈。

B.畫面中出現Out of Range！的訊息；如果出現這種狀況，表示目標點所在的距離太遠－此時您應該在比較靠近潛水隊員的地方尋找新的目標位置。

C.若是出現Unable to Throw Here！的訊息，表示丟擲的路線之中有障礙物阻隔；如果發生這種情況，您必須選擇其他的目標點。

別忘了，一旦將手榴彈投擲出去之後，您只有三個回合的時間進行疏散，我方隊員必須及時遠離爆炸區域！

完成任務

53.繼續搜索外星人（回到本教學課程的步驟33）。當所有外星人全部都被殲滅時，您的任務也就終告結束了。

接著X-COM會自動搜查外星潛艇的殘骸、外星人所遺留的物品以及他們的屍體。

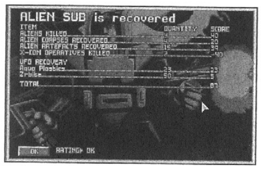
如果您在任務的目標完成之前想要放棄這次任務，請在控制列上敲擊 [icon] 鈕。

任務若被中斷，那麼只有回到“海神”運輸潛艇上的隊員可以返回基地；如果運輸潛艇出發時船上的隊員尙未全數到齊，畫面中將出現一則警告訊號提醒您。

請注意：別讓外星人將您的隊員全數殲滅－那將無人可以駕駛“海神”運輸潛艇返回基地，換言之，您將失去這艘潛艇。當您只剩下最後一名潛水人員的時候，請立即放棄這個任務。

任務回顧

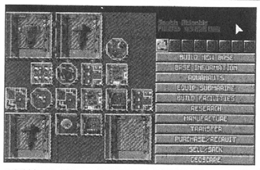
54.在攻擊外星潛艇的任務結束之後，您會看到一則回顧的訊息，這些資料將告訴您此次行動的達成率，並將搜索外星潛艇所得的物品列出一張清單。



・在畫面的左下角敲擊OK鈕，回到地球儀畫面。

55.在這個時候您可以將遊戲進度儲存起來（儲存遊戲的方式，在第一章的第23個步驟已有詳盡的說明）。如果您想再玩一次“攻擊外星潛艇”的任務，則將您先前儲存的遊戲進度重新載入即可。

遊戲教學第三章：基地



透過研究、發展以及製造，可以不斷地加強潛艇與潛水人員的裝備，抵抗外星人的武力威脅，而基地的畫面正是用來告訴您我方目前的武力處於什麼樣的狀況。第三單元的教學課程將帶領您了解這個在「幽浮：深海出擊」之中最錯綜複雜的部份。

1. 如果您是由第二單元的教學課程延續下來，即使損失了“海神”運輸潛艇，也不必過於擔心，因爲您可以在基地畫面中再購買一艘新的。

· 在地球儀畫面右邊的選單項目中，按左滑鼠鍵敲擊標示Bases（基地）的按鈕。

2. 基地畫面將出現在螢幕上。

請注意：從現在開始，時間計數將暫時停止，直到您重新進入地球儀畫面爲止。因而不管在什麼時候，一旦您想暫停遊戲，只需在地球儀畫面右邊的選單項目之中任選一個按滑鼠鍵敲擊即可。

裝備潛艇

3. 現在我們將利用Equip Submarine（裝備潛艇）畫面的功能，重新配置梭魚潛艇（Barracudas）上的武裝。

· 在基地畫面中按滑鼠鍵敲擊Equip Submarine鈕。

接著您將進入高速潛艇（Flying Sub）的畫面，您可以在這裡選擇任何一艘潛艇來進行配置裝備的工作。



4. 將滑鼠游標移動到Barracuda-1（梭魚一號）上（被選擇的潛艇將以較高的亮度表示），然後按左滑鼠鍵敲擊。

5. 接著將出現梭魚一號攔截潛艇的武力配備畫面。



梭魚潛艇有兩個配備武器的彈架，分別以數字1及2表示。潛艇所搭載的武器爲Ajax Missile Launcher（阿賈克斯飛彈發射器）外加數枚飛彈，此外還有一門Gas Cannon（空氣機砲）以及機砲彈藥。

· 按滑鼠鍵敲擊編號“2”的按鈕（在畫面的右方）。

6. 畫面中將出現“Select Armament”（選擇武器）的視窗。



在基地的貯藏庫中，包括了一具Ajax short-range torpedo launcher（阿賈克斯短程魚雷發射器）、一具Fusion Head D.U.P. long-range torpedo launcher（核融合彈頭DUP長程魚雷發射器）以及兩具空氣機砲。

7. 接著請您重新調整梭魚潛艇的武裝，用長程魚雷取代原有的機砲。

· 將滑鼠游標移動到D.U.P. Head Launcher（當它被選擇時，將以較高的亮度表示），然後按滑鼠鍵敲擊。

8. 顯示幕接著將回到梭魚一號的武器配備畫面。梭魚潛艇現在已經將武器全換裝爲魚雷－在攻擊外星潛艇時將更可發揮更大的功效。

· 在畫面的底端敲擊OK鈕。

9. 接著您將回到高速潛艇的畫面，這時您應該看到梭魚一號的狀態欄（Status）之中顯示著“Rearming”，表示它正在重新武裝。

· 在這個畫面的底端敲擊OK鈕。

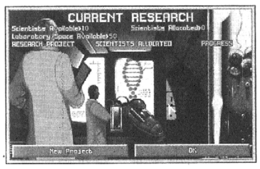
10. 接著將重新回到基地畫面。

接下來，我們將指派X-COM的科學家開始著手進行研究的工作。

· 按滑鼠左鍵敲擊Research鈕。

進行研究

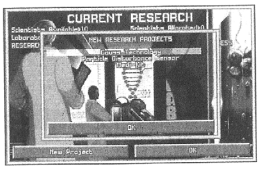
11. “Current Research（目前的研究項目）”畫面將出現在螢幕上。



現在我們可以指派我方的科學家，分別針對兩個研究方案來進行研究的工作：Gauss Technology（高斯科技：高斯＝磁感應或磁場強度的單位）以及Particle Disturbance Sensor（細微平擾感應器）。

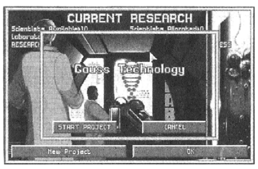
· 按滑鼠鍵敲擊畫面左下方標示“New Project”的按鈕。

12. 畫面中將出現“New Research Projects”視窗。



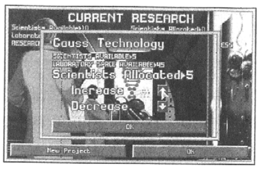
· 將滑鼠游標移動到“Gauss Technology”（當這個項目被選擇時將以較高的亮度表示），然後按滑鼠鈕敲擊。

13. 畫面中將出現“Start Project”視窗。



· 在視窗的左下方敲擊Start Project鈕。

14. 接著出現“Scientists Allocated（指派科學家）”視窗，您可以在這兒決定投入多少位科學家參與此項研究計畫。



· 請在畫面中連續按滑鼠鍵敲擊Increase（增加）旁邊向上的方向鈕，直到“Scientists Allocated”右方的數字增加到5爲止。

15. 敲擊OK鈕。

16. 接著將回到“New Research Projects”視窗。

· 將滑鼠游標移動到“Particle Dist. Sensor”之上，然後按滑鼠左鍵敲擊。

17. 畫面中將出現“Start Project”視窗。

· 在視窗的左下方敲擊Start Project鈕。

18. 畫面中將出現“Scientists Allocated”視窗。

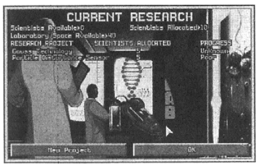
· 請在畫面中連續按滑鼠鍵敲擊Increase（增加）旁邊向上的方向鈕，直到“Scientists Allocated”右方的數字增加到5爲止。

19. 敲擊OK鈕。

20. 接著將回到“New Research Projects”視窗。

· 在這個視窗的底端敲擊OK鈕。

21. 現在您又回到Current Research畫面，您將看到有五名科學家被指派進行Gauss Technology，另外還有五名則進行Particle Dist. Sensor的研究工作。整個研究方案的發展過程在科學家尙未動手進行研究之前，一切都還是“Unknown”（未知的）。



· 在這個畫面的右下方敲擊OK鈕。

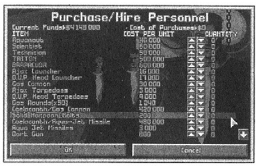
22. 現在回到基地畫面。

在基地畫面中另外還有一項重要的功能：購買裝備（Purchase）以及召募人員（Recruit）。

・按滑鼠鍵敲擊Purchase/Recruit鈕。

招兵買馬

23. 接著將出現“Purchase/Hire Personnel”畫面。



我們可以在這裡購買某些裝備，或是雇用一些額外的潛水人員。

・移動滑鼠游標到畫面上方Aquanaut列（位於物品清單的最上方）之中的 ▲ 鈕，然後按左滑鼠鍵敲擊。

24. 您可以看到Quantity（數量）欄中的數字改變爲1。

・連續敲擊 ▲ 鈕，直到您召募到的潛水人員，足以替補上次在“攻擊外星潛艇”任務中所損失的人數，而且還多出幾名爲止。

請注意：您的“海神”運輸潛艇一次只能搭載十四名潛水人員，因此不要召募過多的人員，以免造成不必要的支出。

---

25. 如果您在“攻擊外星潛艇”的任務中，損失了原有的那架運輸潛艇，可以在本畫面進行補充－只要在Triton列之中敲擊一次 ▲ 鈕即可。

26. 在裝備清單中移動滑鼠游標，找到Coelacanth Aqua-Jet之後再按滑鼠鍵敲擊。這部坦克是個造價昂貴的大型武器，但相對地它的威力也非常強大。

27. 敲擊一次 ▲ 鈕，在Cost of Purchases（購買的花費；位於畫面的右上方）中，您可以看到花費因爲購入這部Coelacanth Aqua-Jet坦克而增加。

28. 現在我們必須給坦克補給一些彈藥。

・將滑鼠游標移動到Aqua Jet Missiles的 ▲ 鈕上，然後按滑鼠左鍵敲擊八次。稍後當您結束下一次的潛艇攻擊任務回來時，您可能需要購買更多的彈藥。

請注意：假如您試圖添購過多的裝備，畫面中會出現“Not Enough Store Space！（貯存空間不足）”的訊息。如果您想建造更多的貯存空間，可以在基地畫面中敲擊Build Facilities鈕－更詳細的說明，請參考本手冊“參考指引”中的“基地”部分。

---

29. 在畫面的右下方敲擊 ⬇ 鈕，物品清單會向下捲動，繼續敲擊此鈕，直到這個按鈕消失爲止（表示已經到達物品清單的最底層）。倒數第二個物品是Thermal Tazer，這個東西可以讓您的潛水人員將外星人擊昏過去，而非將他們殺害；稍後等外星人清醒過來時，我方人員就可以進行盤問。

30. 將滑鼠游標移動到Thermal Tazer的 ▲ 鈕上，按下滑鼠左鍵敲擊兩次。

31. 如果您在上一次“攻擊外星潛艇”的任務中損失了“海神”運輸潛艇，則您必須在這裡重新裝備潛艇上的作戰人員。請依照上述的步驟，從物品清單之中選購某些武器 － 如果您購買了魚叉、手槍或是魚雷發射器這一類的武器，不要忘了還得購買一些彈藥。

32. 現在，您已經完成購買裝備的步驟。

・在畫面的左下方敲擊OK鈕，確定購買先前選擇的物品。

33. 接著將會回到基地畫面。

・在基地畫面的右下方敲擊Geoscape鈕，將可回到地球儀畫面。

等候送達

34. 在您購買裝備之後，可能要花費幾天的時間東西才會送達。

請檢查遊戲時間。

・在地球儀畫面的時間控制功能中敲擊1 Day鈕，讓三天的時間快速過去。這個期間如果偵測到外星潛艇，立即將它攔截下來（詳細的說明，請參考第一章的步驟4）。

35. 當時間流逝之際，畫面中可能會出現數個視窗，這時您只需敲擊OK鈕，讓它們略過即可。這些視窗我們留待後面再來討論。

・過了三天之後，所有的物品應該都運送到了，這時請敲擊5 Secs鈕。

36. 接著我們回到基地畫面，將我們剛才所購買的裝備及彈藥搭載到“海神”運輸潛艇之中。

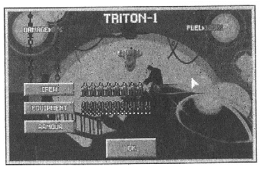
・敲擊Bases鈕。

37. 敲擊Equip Submarine鈕。

裝備海神運輸潛艇

38. 將滑鼠游標移動到Triton-1（海神一號）之上，然後按滑鼠鍵敲擊（如果您在先前的任務中損失了第一艘“海神”運輸潛艇，之後又購買了一艘新的，則其名稱爲Triton-2）。

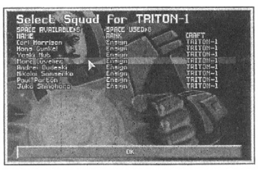
39. 接著畫面將出現“海神”潛艇的裝配視窗。



在Crew鈕的旁邊有一些圖形，它們是用來代表被派遣到這艘“海神”潛艇的潛水人員；如果在“攻擊外星潛艇”任務中沒有損失任何一名成員，您應該可以看到八個潛水人員的圖形。

・敲擊Crew鈕。

40. 接著將出現“Select Squad”的畫面。



這個畫面會將指派到“海神一號”的人員姓名（或是您所選擇的潛艇）列一張簡表。

・敲擊尙未被指派到潛艇的人員姓名，他們將被派遣到目前所選擇的運輸潛艇中服勤。此畫面中的Craft欄會告訴您目前所挑選的潛水人員將指派到哪一艘潛艇去。

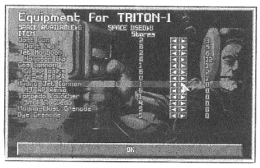
41. 每一艘“海神”運輸潛艇都只能搭載十四名的潛水人員。在某些情況下，可能有部分的潛水人員無法指派到潛艇上服勤，這要視您所召募的隊員人數，以及在“攻擊外星潛艇”任務中損失了多少人員（如果有的話）而定。建議您最好不要將潛艇的乘員空間全部塞滿，尤其當您打算裝備一些“潛航武器系統”時，更是要預留一些空間出來。

・在這個畫面的底端敲擊OK鈕。

42. 您將回到“Equip Submarine”畫面，現在我們將把一些裝備載入到“海神”運輸潛艇之中。

・在標示 Equipment 的按鈕上按滑鼠鍵敲擊。

43. 接著將出現“Select Equipment”畫面。



・將滑鼠游標移動到Coelacanth Aqua-Jet Missile Tank這一列（在清單的頂端）之中的 ▶ 鈕，然後按滑鼠鍵敲擊。

Coelacanth Aqua-Jet Missile Tank是個“可潛航的武器系統”，它需要四個單位的空間（意即四個人員的空間），因此當潛艇搭載這部坦克的時候，只能分派十名潛水人員到船上。

Coelacanth Tank 現在已裝載到“海神一號”，因此您應該看到“Stores”欄的數字由0改變爲1，表示它已經裝載到潛艇之中。

44. 利用相同的步驟，將您所選擇的其他裝備載入到“海神一號”運輸潛艇。

45. 在畫面的底端敲擊OK鈕。

46. 接著您將回到“裝備潛艇（Equip Submarine）”的畫面。

・在“裝備潛艇”畫面下方敲擊OK鈕，回到“高速潛艇（Flying Sub）”的畫面。

47.在“高速潛艇”畫面的下方敲擊OK鈕，回到基地畫面。

48.在基地畫面的右下方敲擊Geoscape鈕，回到地球儀畫面。

回到地球儀畫面

49.在地球儀畫面的時間控制功能上敲擊1 Day鈕，稍後地球儀畫面上將出現某些訊息，分別說明如下：

Alien Sub Detected – 出現這個訊息時，請您回到第一章的第4個步驟，參閱如何攔截外星潛艇的詳細說明－這次當您前往墜毀地點調查的時候，您的潛水人員將配有較好的裝備。

Research Completed – 出現此訊息時，表示您的科學家們已經完成研究的工作，這時您應該盡快指派他們另一個新的工作計畫（詳情請參閱本章的第11個步驟）。

X-COM Project Monthly Report – 在每個月的月底，畫面中都會出現此項訊息，告訴您X-COM對抗外星人的作戰近況。請參閱本手冊“第二部份：參考指引”的“地球儀畫面”，其中有更詳盡的說明。

其他還可能會出現一些其他的訊息，像是購買的物品已經送達、某種製造程序已經研發完成……等等。

教學課程的尾聲

「幽浮：深海出擊」的迷人之處，就在不斷地研發新的技術，搜集更多關於外星人的情報資料，以及穿梭在各個景觀之中，歷經上千個戰役的征服快感。

教學課程只是進行「幽浮：深海出擊」這個遊戲的基本指引而已。往後本遊戲可能還會有許多加強的部分，屆時都會在“技術支援手冊”中加以說明。這本手冊的後半部是個“參考指引”，關於各個選單的項目以及遊戲的功能，在這裡都有詳細的說明。如果您想更深入領受遊戲的氣氛，或是希望對遊戲背景有更多的了解，請參考“X-COM記事本”的內容。

遊戲提示

想要成功地對抗外星人的入侵，您必須完成以下幾件工作：

在世界各地建立更多的基地

在基地畫面上敲擊Build New Base鈕，可在大力出資贊助X-COM計劃的區域中建立新的基地－您可以在 Graphs（圖表）畫面中看到這些資助者的訊息。

在基地建造更多的設施

在基地畫面中敲擊Build Facilities鈕。您應該善用不同大小的基地－並不一定要在每個基地上建造潛艇的船塢；您應該先建立一些“監聽站”，裝配標準及寬頻的陣列聲納系統，等到有多餘的能力之後再增建船塢。利用這個戰術，您將可以偵測到更多的外星潛艇。

發展堅強的部隊

別讓您的潛水人員冒任何不必要的危險；您會發現當他們擁有愈多的作戰經驗時，戰果也就愈豐碩。爲您的隊員配備最好的武器，盡量讓他們保持在適當的掩護之中，切勿暴露在敵人的砲火之下。

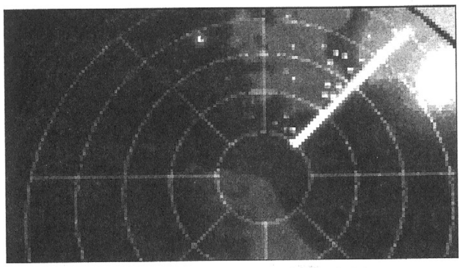
謹慎安排您的研究計畫

將整個研究方針專注於發展吸收外星人的高科技之上，記得讓您的科學家們保持在忙碌的狀態－與研究成果所做的貢獻相互比較，研究工作所消耗的費用實在是微不足道。

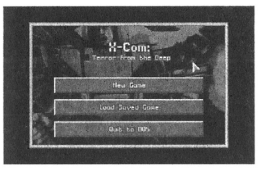
根據外星人的科技建造更新式的潛艇及武器

假如您的科學家已經研究過外星人的設備，您的工程師就應該能夠仿造複製。X-COM計劃的最終目地就是利用這些最先進的武器裝備，讓外星人與他們自己的軍事科技相對抗！

第二部分　參考指引



遊戲選項



當您載入「幽浮：深海出擊」時，在選擇語言的畫面之後，第一個出現的是“Game Options”畫面，您可以選擇New Game開始新的遊戲，或是選擇Load Saved Game載入先前儲存的遊戲進度。將滑鼠

開始新遊戲

游標移動到您想要的選項上，然後按左滑鼠鍵敲擊即可。

假如您在遊戲選項（Game Options）的畫面中選擇New Game這個項目，螢幕接著將出現“Select Difficulty Level”畫面，供您選擇困難度的等級。



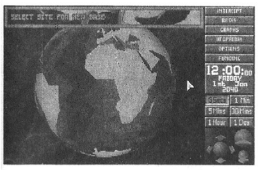
您可以在這個地方改變遊戲進行的方式：從Level 1的Beginner（生手級）到Level 5的Superhuman（超人級），選擇適合您的級數。我們建議您在嘗試遊戲的最高等級Level 5之前，先完成等級較低的部分。

遊戲的困難度影響到：

－外星人的敵意及作戰技巧；
－外星潛艇的侵略性。

在五個困難度等級之中做好選擇，然後按滑鼠鍵敲擊。

接著便出現遊戲的主畫面－地球儀畫面，當本畫面顯示出來時，在其上方將出現Select Site For New Base的訊息，提示您選擇建立新基地的地點。



在地球上的任何一個海洋之中按滑鼠鈕敲擊，建立您的第一個X-COM基地；如果有需要的話，您可以利用在地球儀畫面右邊的控制列來旋轉地球顯示幕（有關地球儀的控制方式，在稍後的「地球儀畫面」這一章節中將有更詳盡的介紹）。

新遊戲的第一個設定動作是爲基地命名。當畫面中出現“Base Name?”的提示訊息時，利用鍵盤將第一個基地的名稱輸入，然後按下Enter鍵。在此之後，您就可以依照正常狀態使用地球儀畫面。

載入儲存的遊戲進度

如果您在遊戲選項中選擇 Load Saved Game 這個項目，螢幕中將出現“Select Game to Load”畫面，供您載入儲存的遊戲進度。



所儲存的進度名稱都將顯示在畫面的中央，而且每個遊戲的儲存日期及時間也會顯示出來。

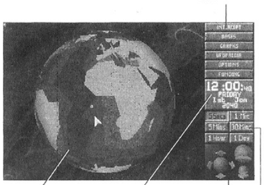
按滑鼠左鍵敲擊畫面左方的十個數字鈕，選擇相對應的進度名稱，接著畫面將回到您先前儲存此進

度時的所在之處。

地球儀畫面

地球儀畫面是進行「幽浮：深海出擊」的主畫面，它可以顯示外星人活動的最新資料，並由您控制並監督X-COM攔截潛艇的所有行動。

地球儀畫面畫面一共由五個部分所組成：地球儀畫面（Geoscape）、視野控制（View Controls）、時間控制（Time Controls）、遊戲時間（Game Time）以及選單項目（Menu Options）。



地球儀畫面

地球儀畫面就是地球的三度空間視野，它以可旋轉或是改變倍率（放大或縮小）。當它的倍率縮到最小時，可以將整個星球顯示出來；當它將倍率放到最大時，可以顯示出細部的景觀，像是海床的輪廓……等等。除此之外，白晝及黑夜的變化也會完全模擬出來。

地球儀畫面利用許多符號來表示不同物體，分別說明如下：

藍色 □ ——個X-COM的基地。
黃色 ✚ ——艘X-COM的潛艇。
橙色 ✖ －X-COM潛艇的目的地（即所謂的導航點）。
紅色 ✚ －移動中的外星潛艇。
綠色 ✖ －停在海床上的外星潛艇。
白色 ✖ －外星潛艇墜毀的地點。
粉紅色□－外星人的基地。
粉紅色 ✚ －遭外星人進行恐怖侵略的城市。

視野控制

視野控制可以讓您控制地球儀畫面中的地球圖形。

敲擊向上或向下的方向鈕，可以使地球圖形上下傾斜。

敲擊向左或向右的方向鈕，可以使地球圖形左右旋轉（大約是沿著南北極的軸線轉動）。

敲擊 鈕可以將地球儀畫面的倍率放大。

敲擊 鈕可以將地球儀畫面的倍率縮小。

按滑鼠右鍵敲擊地球儀畫面，可以讓畫面的中央對準滑鼠所在的位置。

時間控制

時間控制可以讓您調整遊戲時間經過的速度。

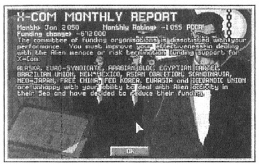
時間控制由少而多，可分爲六個階段：5 Secs、1 Mins、5 Mins、30 Mins、1 Hour以及1 Day。這意謂著當X-COM的聲納在偵測外星潛艇時，您可以利用上述的功能縮短漫長的等待時間。當您要選擇適合的時間速率時，只需要在六個時間控制鈕之中任選一個按滑鼠鍵敲擊即可。

當您存取地球儀畫面之中任何一個選單項目時，遊戲時間將暫時停止。

遊戲時間

「幽浮：深海出擊」的時間起於西元二〇四〇年一月一號的凌晨十二點，所有遊戲時間均以格林威治時間（GMT）爲標準。

X-COM計劃月報表



在每個月的月底，您會得到一份目前計畫進度的報告。這份報告採取以下的格式：

月份（Month） － 剛結束的這個月份。

月份評分（Monthly Rating） － 對X-COM在先前這個月中的整體表現加以評分，下列是評分的標準：

－攔截行動的成功率；
－攻擊外星潛艇任務的得分；

－已完成的研究工作；以及
－外星人活動的頻率。

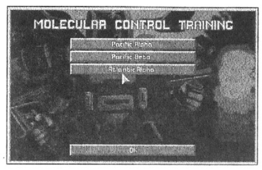
數字前面的加號（＋）表示整體表現不錯，減號（－）則代表整體表現有待加強。

基金數變動（Funding Change）－指這個月與上個月的總基金數兩者之間的差額。數字前面的加號（＋）表示基金增加，減號（－）則代表基金減少。

這是所有出資國家設立的評議會，根據近來X-COM對抗外星人入侵的成效，加以評估出來的例行報告。

敲擊OK鈕，即可離開此畫面。

分子控制訓練

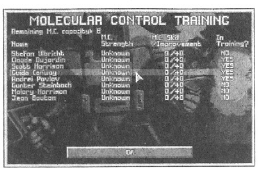


若您已經在任何一座基地上建立了Molecular Control Lab（分子控制實驗室），則每個月的月底在月報表之後，將會出現“Molecular Control Training（分子控制訓練）”的畫面。在使用任何一種分子控制（Molecular Control，簡稱MC）的裝置之前，必須先擁有“分子控制移植晶片”才行，這個晶片必須在分子控制實驗室之中以外科手術將其植入潛水人員的大腦。此外，潛水人員擁有此晶片之後，必須先擁有分子控制裝置，才能使用分子控制的功能。

“Molecular Control Training”畫面會將所有已經建立了分子控制實驗室（簡稱爲 MC Lab）的基地顯示出來；分子控制實驗室在進行分子控制訓練時是不可或缺的。

按左滑鼠鍵敲擊任何一個基地的名稱，即可指派潛水隊員在這個基地進行分子控制訓練。

指派隊員進行分子控制訓練



這個畫面可以讓您逐一指派隊員進行分子控制訓練。在畫面的上方將顯示出“Remaining M.C. Capacity”的訊息，代表可以指派參與分子控制訓練的隊員人數。

其下方還有一張簡表，說明如下：

Name（姓名） － 潛水隊員的名字。

Molecular Control Strength（分子控制力量） － 這是一個衡量潛水隊員本身對抵抗外星人分子攻擊的自然力量。不論隊員受過多少的分子控制訓練，這個指數都不會改變。

Molecular Control Skill/Improvement（分子控制技巧／改進） － 這是指潛水隊員使用分子控制的能力。隊員的分子控制作戰能力除了包括這個部份之外，還加上前面所述的分子控制力量。

請注意：在進行分子控制的訓練時，最好盡量讓訓練重心放在擁有較高分子控制力量的隊員身上。

In Training? －代表隊員是否正在受訓中。

請注意：多讓潛水人員執行任務，也可以加強他的分子控制力量。

敲擊OK鈕，回到“分子控制訓練”畫面。

接著您可以按滑鼠鍵敲擊其他基地的名稱，讓更多的隊員進行分子控制訓練，或是直接敲擊OK鈕，回到地球儀畫面。

選單項目

在選單項目的按鈕上按滑鼠鍵敲擊，可以存取其他的畫面及功能：

Intercept（攔截） － 允許您對X-COM的潛艇下達命令，攔截外星潛艇。

Bases（基地） － 讓您進入基地畫面（詳細的說明，請參閱本手冊之中「基地」的章節）。

Graphs（圖表） － 可以讓您進入圖表畫面（詳細的說明，請參閱本手冊之中「圖表」的章節）。

UFOpaedia（幽浮百科） －

可以讓您進入幽浮百科畫面（詳細的說明，請參閱本手冊之中「幽浮百科」的部分）。

Options（選項）－可以讓您進入選項畫面（詳細的說明，請參閱本手冊之中「選項」的部分）。

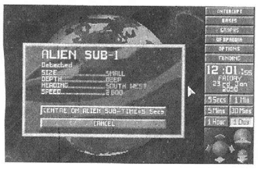
Funding（基金）－可以讓您進入國際關係（International Relations）顯示幕（詳細的說明，請參閱本手冊之中「基金」的章節）。

使用地球儀畫面

X-COM的主要任務是擊落並調查外星潛艇，這個任務如果能夠順利進行，就可以確保各國將繼續出資贊助，並讓X-COM對外星人的威脅有更多的認識。

如果目前沒有發現任何外星人的活動，您應該讓時間的流轉保持在較高的速率－在地球儀畫面的時間控制功能中敲擊1 Hour鈕，時間將會快速地流過，直到畫面出現訊息通知您已經偵測到外星潛艇爲止。

偵測到外星潛艇的視窗



X-COM基地會自動偵測聲納有效範圍之內的外星潛艇。在遊戲的後面階段，您將可以利用自外星人那裡奪取來的高科技，研發並製造更好的聲納及偵測追縱系統。

當偵測到外星潛艇時，時間會暫時停止，在地球儀畫面的顯示幕中央將會出現標題爲“Alien Sub-（編號）Detcted”的視窗。每艘被偵測到的外星潛艇均會給予一個流水編號，舉個例來說，第41艘被X-COM偵測到的外星潛艇，就命名爲Alien Sub-41。

當偵測到外星潛艇時，下列的資料將會同時顯示出來：

Size－外星潛艇的大小。

Depth－外星潛艇航行時的大約深度。

Heading－外星潛艇航行時的大致方向。

Speed－外星潛艇前進的速度（以節爲單位）。

這個視窗還提供您一些選項：

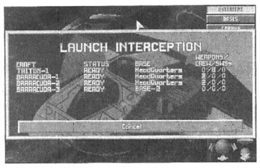
Centre on Alien Sub-Time=5 Secs－將外星潛艇所在的位置顯示在地球儀顯示幕的中央，並將遊戲時間的速率調降爲五秒。假若您想要攔截外星潛艇，請按滑鼠鍵敲擊這個選項。

Cancel－跳出這個訊息視窗，返回偵測到外星潛艇前的地球儀畫面。假如您不打算對外星潛艇採取任何行動，請按滑鼠鍵敲擊這個選項。

請注意：在一般情況之下，即使您的攔截潛艇（梭魚）能夠以最極限的速度航行，外星潛艇還是跑得比它還快。某些時候，外星潛艇會不經心地改變方向或放慢速度，因此不管如何，您都應該試圖將偵測到的外星潛艇攔截下來。

展開攔截行動的視窗

指派X-COM的攔截潛艇（梭魚）對外星潛艇展開攻擊行動時，您除了按滑鼠鍵敲擊駐有攔截潛艇的基地之外，還可以在地球儀畫面右上方的選單項目中敲擊Intercept鈕。不管您使用哪種方式，畫面都將改變爲：



敲擊選單項目中的Intercept鈕，其優點在於：即使攔截潛艇的基地位於地球的另一端，在目前的視野中看不見，您仍然可以對這艘潛艇下達命令。如果只是按滑鼠鍵敲擊基地，則只能讓您從這個基地派遣攔截潛艇。

不管您選擇哪種方式，展開攔截行動（Launch Interception）的視窗都將顯示下列的訊息：

Craft－潛艇的型式以及登記編號（舉個例子來說，Triton-6代表這是 X-COM的第六艘潛艇，而且

是一艘“海神”運輸潛艇）。

Status－狀態，有下列幾種情況：

Ready－表示潛艇已經準備妥當，可以執行攔截任務。

Refueling－表示潛艇正在補充燃料；可能得花上好幾個鐘頭。

Rearming－表示潛艇正在更改或是重新裝填武器。

Repairs－表示潛艇正在整修。

Out－表示潛艇已經出發執行攔截任務。

Base－潛艇的基地所在。

Weapons/Crew/SWS's－武器／人員／潛航武器系統；表示潛艇所搭載的武器數量，船上的人員數目，以及潛艇攜帶了多少個潛航武器系統。

如果您此時並不想選擇攔截潛艇，請敲擊Cancel鈕，即可回到地球儀畫面。

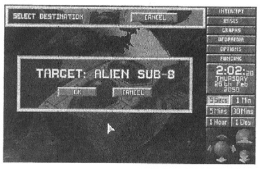
選擇一艘攔截潛艇

移動滑鼠游標，在展開攔截行動（Launch Interception）的視窗中選擇攔截潛艇（Barracuda），然後按左滑鼠鍵敲擊。

接著在畫面的上方將出現“Select Destination（選擇目的地）視窗”；假如您並不想選擇目標，請敲擊Cancel鈕，即可回到地球儀畫面。

假若您想選擇外星潛艇做爲攔截潛艇的目標，只需在地球儀畫面中按滑鼠鍵敲擊外星潛艇所在的位置即可。

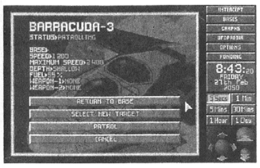
現在，畫面中將出現 Target：Alien Sub-（編號）的訊息。



請您敲擊OK鈕，選擇這艘外星潛艇做爲攔截潛艇的目標，或是敲擊Cancel鈕，選擇其他的目標。

目標選擇之後，攔截潛艇將從水下基地出發，以最短的路徑航向外星潛艇的所在。

潛艇狀態視窗



當攔截潛艇離開基地之後，您可以按滑鼠鍵敲擊這艘潛艇，在畫面中將顯示出“Craft Status”視窗，這個視窗包含下列的訊息：

Craft Name－潛艇的型式及登記編號。

Status－潛艇目前執行的命令。

Base－潛艇的基地。

Speed－潛艇目前的速度（以節爲單位）。

Maximum Speed－潛艇的最高速度（以節爲單位）。

Depth/Altitude－潛艇大概的深度／高度。

Fuel－潛艇剩餘的油量比例；當油量到達警戒線時，潛艇將自動返回基地。

Weapon-1－搭載在一號武器艙中的武器類型，並顯示出武器剩餘的彈藥數量。

Weapon-2－搭載在一號武器艙中的武器類型，並顯示出武器剩餘的彈藥數量。

潛艇狀態視窗下方另有四個按鈕，可以讓您執行：

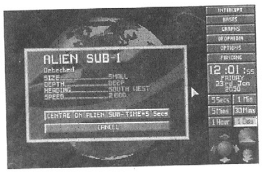
Return to Base－中斷攔截任務，返回基地。

Select New Target－中斷目前的攔截任務，選擇新目標。

Patrol－中斷攔截任務，停留在目前的位置巡邏。

Cancel－不發出任何命令，直接回到地球儀畫面。

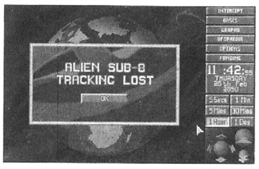
外星潛艇的狀態視窗



當外星潛艇出現在地球儀畫面之

中時，您可以按下滑鼠鍵敲擊外星潛艇，畫面中將出現“Alien Sub Status（外星潛艇的狀態）”視窗，其中的訊息與“Alien Sub Detected（偵測到外星潛艇）”視窗是一樣的。

追蹤失敗的視窗



假如X-COM的攔截潛艇在追蹤外星潛艇的途中失去了對方的蹤影，畫面中將出現“Alien Sub-（編號）Tracking Lost”的訊息視窗。

敲擊OK鈕，“Craft Status（潛艇狀態）”視窗會出現在畫面上，供您選擇Return to Base（回到基地）、Patrol（在目前的地點巡邏）或是Go to Last Known Alien Sub Position（前往外星潛艇最後被偵測到的位置）。

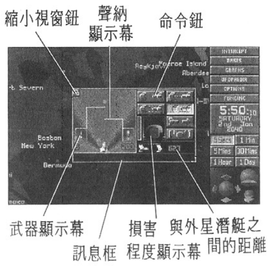
一般而言，您最好前往外星潛艇最後被偵測到的地方，攔截潛艇或許還能夠利用內部的聲納重新探測到外星潛艇的位置。

作戰視窗

當外星潛艇進入到攔截潛艇的射程範圍之內時，作戰視窗就會出現在畫面上，此時攔截潛艇仍然保持在安全的距離外，等候您的命令。

請記得，您的作戰目標是讓外星潛艇墜毀在海床上，而不是將它轟得片甲不留！

作戰視窗由以下幾個部分所組成：



命令鈕

在顯示幕之中敲擊命令鈕，可以執行下列的攻擊命令：

Standoff — 保持固定距離；尾隨在外星潛艇之後，但是不展開攻擊。

Cautious Attack — 謹慎攻擊；保持在武器的最大射程之外攻擊對方。

Standard Attack — 標準攻擊；移動到武器的最小射程之內，並以標準的速率開火攻擊。

Aggressive Attack — 侵略性攻擊；移動到武器的最小射程之內，然後以最快的速率開火攻擊。

Disengage — 中止；停止攔截任務，立即返回基地。

View Alien Sub — 查看外星潛艇；外星潛艇的圖形將取代作戰視窗，如果想回到作戰視窗，按下左滑鼠鍵敲擊畫面即可。

聲納顯示幕

攔截潛艇利用內部的聲納來執行攻擊外星潛艇的任務；在作戰視窗的聲納顯示幕可以讓您監控攔截過程的最後階段。

外星潛艇以明亮的光點出現在聲納顯示幕之中，光點的大小視潛艇的規模而定。

武器顯示幕

在聲納顯示幕的兩側各有一個小小的圖形，它們是用來表示攔截潛艇武器艙之中所搭載的武器。圖形的下方各有一個數字，代表這個武器目前的彈藥存量。

每個武器的最大射程也會顯示出來，它是由一條從武器圖形延伸到聲納顯示幕的線段來表示。當外星潛艇一進入到最大射程之內，攔截潛艇將立即開火攻擊。

與外星潛艇之間的距離

這是指介於外星潛艇與攔截潛艇之間的距離，以數位化的讀數顯示在畫面上。

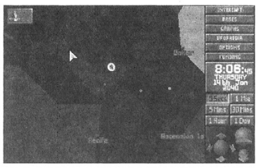
損害程度顯示幕

損害程度顯示幕是用來表示攔截潛艇遭到外星潛艇攻擊之後，目前的損害狀況；攔截潛艇受損的部份將以紅色表示。

縮小視窗鈕

如果您在陸地上擊毀外星潛艇，那麼在您進行偵查之前潛艇將會被摧毀，任何有利用價值的殘骸都不會留下來。您應該多加利用縮小視窗鈕，在地球儀畫面中對外星潛艇進行追蹤，直到確定外星潛艇再度潛航之後再將它攔截下來。

想要縮小視窗時，請敲擊作戰視窗左上方的“縮小視窗”鈕，這時潛艇的圖形（潛艇的圖案再加上X-COM的登記編號）將出現在地球儀畫面的左上方。此刻遊戲的時間仍然可以加快或減慢。



當外星潛艇潛航到海中時，敲擊潛艇的圖形，作戰視窗將再度出現，供您展開攻擊的任務。

請注意：您也可以利用縮小視窗鈕，下達命令給其他的攔截潛艇一同對外星潛艇進行攻擊。同個時間之內，最多可以有四艘攔截潛艇一起朝外星潛艇發動攻擊。當您對付較大型的外星潛艇時，這種策略可以提高獲勝的機率。

訊息框

訊息框位於作戰視窗的下方，將攔截潛艇的駕駛員所傳回的資料訊息顯示出來。這些訊息如果不是確認您所下達的命令，就是向您報告外星潛艇目前的行動。

擊落外星潛艇

按滑鼠鍵敲擊標準攻擊（Standard Attack）鈕。假如您成功地將外星潛艇擊落，畫面中將出現“Alien Sub Crash Lands!”的訊息。這個時候，顯示幕會自動回到地球儀畫面，並以白色十字符號標示墜毀地點。

調查外星潛艇墜毀的地點

外星潛艇現在已經無法抵擋武裝攻擊，您應該立即派遣一支X-COM的突擊隊調查這艘外星潛艇，並設法搜集任何有關外星人科技的物品或資料。

按滑鼠鈕敲擊基地，或是利用選單項目的 Intercept 鈕選擇“海神”運輸潛艇（Triton Sub）－操作的方式跟先前選擇攔截潛艇是一樣的，然後再設定外星潛艇的墜毀地點做爲目的地。運輸潛艇將立即起航，搭載著突擊隊員前往外星潛艇的墜毀地點。

請注意：只有搭載潛水人員或是 Coelacanth Tank 的潛艇，才能夠航行到潛艇墜毀的地點或是著陸的外星潛艇附近。

當“海神”運輸潛艇到達墜毀地點時，“Alien Sub Crash Recovery”畫面將出現在螢幕上。



敲擊OK鈕，進入“Equip Squad（隊員裝備）”畫面。有關“攻擊外星潛艇”的詳細說明，請參考本手冊下一章的內容。

地球儀畫面的其他功能

除了控制攔截行動與偵測外星潛艇之外，地球儀畫面之中還包含了其他功能，有些功能在接下來有簡單的說明，其他的部分則有待您親自發現！

攻擊外星潛艇

除了對已經墜毀的外星潛艇進行調查之外，有時您也可以派遣運輸潛艇到達並無毀損，只是停靠在地表上的外星潛艇附近進行搜索。然而這對您的潛水人員而言具有極高的危險性，除非您擁有超強的武裝部隊，否則最好不要輕易採取這個行動。

恐怖行動的據點

外星人會試圖對地球居民進行恐嚇脅迫，這是他們的入侵計畫之一。無論如何，您都必須不計代價地全力阻止這種情況發生！如果外星人成功地在出資國的區域建立了恐怖行動的據點，會造成

當地政府自X-COM計畫撤出。

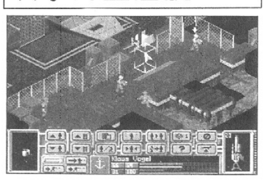
外星人突擊X-COM基地

隨著遊戲的進行，外星人會試圖找出X-COM的浮動基地。假如外星人發現到任何一座基地的位置，他們會想辦法徹底摧毀這座基地。

外星人的基地

外星人會在地球上建立他們的基地。外星人的基地有各種不同的用途，有時是做爲外星潛艇的根據地，有時則是藉此滲透到出資國的政府之中進行破壞工作。您應該派遣攔截潛艇到可疑的地點，然後敲擊Patrol（巡邏）鈕，試圖找出外星人的基地所在。建議您盡早找出外星人所建立的基地並施以突襲，但在嘗試這個舉動之前，請確定您擁有一支非常強大的武裝部隊。

攻擊外星潛艇

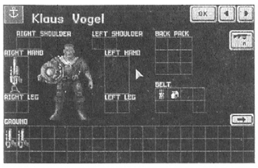


當X-COM處於下列的情況時，將會有發動攻擊的機會：

- 調查外星潛艇墜毀的地點；
- 在外星人著陸的地點攻擊他們的潛艇；
- 在外星人執行恐怖行動的地點進行干涉；
- 防禦X-COM的基地，對抗外星潛艇的攻擊；或是
- 攻擊外星人的基地。

在這些任務中，除了防禦X-COM的基地之外，均需使用運輸潛艇將部隊載送到目的地。當您開始遊戲的時候，可供利用的運輸潛艇只有"海神（Triton）"而已，然而隨著遊戲的進行，您將擁有製造新型船艦的能力。

隊員裝備的畫面



當您開始任何一項攻擊任務之前，都會出現"Equip Squad（隊員裝備）"畫面。您的潛水隊員會自動裝配某些武器，不過您仍然可以整調他們的裝備。

在"隊員裝備"畫面的左上方是階級的圖形，代表這名潛水人員目前的階級；敲擊這個圖形，"Aquanaut Data（潛水人員資料）"的畫面將出現在螢幕上，您可以利用畫面中的訊息將隊員的裝備調整到最好的狀態。按左滑鼠鈕敲擊即可離開這個畫面。

目前選擇的潛水人員姓名，顯示在階級圖形的旁邊。在畫面的右上方有兩個方向鈕，可以讓您選擇小組中的上一個隊員或是下一個隊員。

在畫面的中央是一名潛水人員的圖形，人員的身上可能穿著胄甲（如果您在"Equip Craft"畫面之中曾選擇這個物品的話）。潛水人員的四周圍繞著一些區域，這些區域代表他身上能夠攜帶武器的地方。在地面（ Ground）上散佈著一些物品，您的隊員可以將它們撿起來帶在身上。

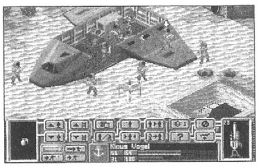
想要從地面上撿起物品時，您只需將滑鼠游標移動到物品的位置，然後按左滑鼠鍵敲擊即可。現在這個物品將"黏附"在滑鼠游標之上，物品的名稱則顯示在畫面的底端、潛水人員姓名的旁邊。接著將這個物品移動到您認爲適合掛載的位置之上，然後按下左滑鼠鍵敲擊。到此，這個物品就能夠讓此名隊員使用。

想要爲武器裝填彈藥時，先拾起彈藥，移動到適當的武器上之後按左滑鼠鍵敲擊。進行裝填的動作時，您必須將武器拿在手上，而且型式要正確（舉個例來說，魚叉是不可能裝填到手槍裡面的），且尙未裝塡才行。

如果要將武器的彈藥卸下，請將滑鼠游標移動到裝上彈藥的武器，然後敲擊Unload鈕。武器將留在隊員的右手，至於彈藥則放於左手。當您進行這個動作時，潛水隊員的兩隻手都必須是空的。

當您完成裝配的動作時，請敲擊OK鈕，進入"攻擊外星潛艇"的主要部份－戰鬥景觀（Battlescape）。

戰鬥景觀的畫面



戰鬥景觀是個三度空間的立體顯示幕，可以讓您控制一小隊配備了重武器的X-COM潛水隊員。

使用戰鬥景觀的畫面

您的隊員從運輸潛艇之中開始展開任務。最接近潛艇出口的隊員以黃色的箭頭標示，表示他／她已經被選擇，即將移動出去。

選擇並移動隊員

當您將滑鼠游標移動到戰鬥景觀時，畫面中將出現一個立體方框。假若您想選擇另外一名潛水隊員，您可以在控制列上敲擊 鈕（有關控制列的詳細說明，請參考下一節的內容），或是直接將游標移動到想要選擇的隊員身上，然後再按滑鼠鍵敲擊。接著畫面中將出現一個黃色箭頭，標示出目前所選擇的隊員。

要讓被選擇的隊員前往目的地時，只要移動方框到目的地之上，然後按下滑鼠鍵敲擊就可以了。

假若要讓隊員在原地轉變方向，但不移動，只需將游標框移動到新的方向之後，再按下右滑鼠鍵敲擊即可。

移動觀測視窗

將滑鼠游標移動到畫面的邊緣，可以將戰鬥景觀的觀測視窗上、下、左、右移動。

請注意：當您想要讓觀測視窗往下捲動時，必須將滑鼠游標移動到螢幕的最底端－控制列的下方才行。

視野

在戰鬥景觀之中，只有隊員視野可及的部分才能夠顯示出來，這意謂著您必須在黑暗、未經探測的區域之中，尋找外星人的蹤跡。

使用分層式的觀測畫面

戰鬥景觀是由許多平面組合而成，這些平面單獨查看，換言之，您可以觀看到牆壁後面、建築物內部或是潛艇之內的東西。在控制列之中敲擊 鈕，可以將戰鬥景觀劃分成數個平面，方便您來觀測。

回合式系統

在戰鬥景觀中的操作，是以回合式系統（Turn-Based System）做爲基礎，換言之，在畫面中出現"Not Enough Time Units!"的訊息之前，您的隊員只能夠移動一定的距離。當所有隊員將各自分配到的時間單位（Time Units）全部用完時，在控制列上敲擊 鈕，結束此一回合。外星人一旦完成移動之後，又再次輪到您的回合（這就像下棋一樣，您下完了換對方下）。

當外星人移出X-COM隊員的視線範圍之外時，"Hidden Movement"畫面將出現在螢幕上。

然而，這種回合的方式也有例外存在。雖然目前是您的遊戲回合，但如果您的隊員直接移動到外星人的射程之內時，外星人仍然可以在您的回合中開火攻擊。同樣的道理，即使在外星人的回合，如果他們直接移動到我方隊員的射程之內，您的隊員也會開火攻擊。詳細的說明，請參考後面的「隨機射擊」這一節的內容。

請注意：您最好先確定隊員已經找到適當的掩護－像是靠在石堆或是躲在大型物體的後面，再讓這一回合結束。

目擊外星人

當您的任何一名隊員看到了外星人時，在戰鬥景觀畫面的右下方將出現閃動的方框。

敲擊閃動的方框，讓戰鬥景觀的中心點對準這名外星人。

使用武器

如果您在戰鬥景觀之中看見了外星人，最好能在對方有機會開火之前先發動攻擊。在控制列的左邊或右邊，利用滑鼠敲擊包含武器圖樣的物品框，即可使用武器。

接著畫面之中將出現一個視窗，讓您在一連串的項目中做選擇，這些項目會視武器型式的不同而有所改變。按下左滑鼠鍵敲擊需要的項目，即可執行以下的步驟：

Aimed Shot－仔細地瞄準射擊；此種方式需要您的隊員盡最大的努力來瞄準目標，因而將花費最多的時間單位。

Snap Shot－朝目標的大致方向快速射擊；此種方式不需要費勁地瞄準目標，但得在距離非常近，或是使用火力非常大的武器時（像是魚雷發射器）才能發揮功效。

Auto Shot－自動射擊；自動射擊會朝目標的大致方向連發三槍。這種射擊方式通常可以收到不錯的效果，尤其是在近距離的時候，然而並非所有武器都能夠採取自動射擊。

Prime Grenade－啓動手榴彈；在手榴彈或是炸藥上設定計時裝置。當您敲擊這個項目時，畫面中會出現一個視窗，上面有0到23的數字，這表示手榴彈或炸藥在延遲幾個回合之後會爆炸。在所需要的數字上按滑鼠鍵敲擊，並將手榴彈放下或是投擲出去。

請注意：Particle Disturbance Grenades（細微感應手榴彈）不需要計時裝置，一旦有任何物體接近（包括您的隊員）便會爆炸。這種手榴彈在使用時盡量採取投擲的方式，以免炸到自己人。

Attack（攻擊）－利用手上的武器或物品攻擊敵人。當您採取這個動作時，您的隊員必須站在對方的附近才行。

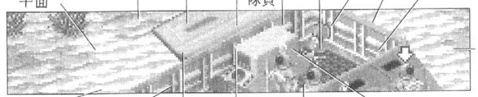
Throw（投擲）－投擲武器或物品。一般而言，只有在投擲手榴彈或是炸藥時，才會選擇這個項目。

發揮武器的最大功效

除了隊員本身的能力以及射擊的方式之外，還有一些其他的因素會影響到射擊的命中率：

- 當隊員曲膝蹲著時，準確度會提高。
- 當隊員受傷，或使用需要雙手的武器（像是魚叉或魚雷）但另一隻手拿著東西，這兩者都會讓準確率降低。

戰鬥景觀的控制列



物品框

在控制列的最左邊及最右邊便是物品框，框中所包含的圖形表示隊員手上所拿的物品。按下左滑鼠鍵敲擊這些方框，即可使用武器或物品。

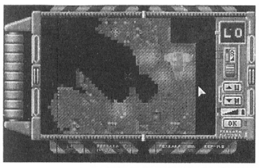
上升／下降平面

當隊員站在升降梯的旁邊時，敲擊這兩個鈕可以讓此名隊員在平面與平面之間上下移動。

觀看上層／下層平面

敲擊這兩個鈕，可以觀看目前平面之上／之下的景觀。

地圖畫面



敲擊這個鈕，可以觀看任務區域的地圖。如果要從任務區域的其他地方重新進入這個地圖，只需敲擊想要查看的地點即可（換言之，只要按滑鼠鍵敲擊某個地點，即可以此處做爲地圖的中央）。畫面的中央有個白色的十字符號，它是用來標示地圖及戰鬥景觀的中心點。

地圖一次只能顯示一個戰鬥景觀的平面。在地圖的左方有對向上／向下的方向鈕，敲擊它們可以觀看上層或下層平面的景觀。

地圖中以下列的符號代表不同的意義：

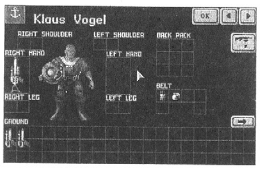
黃點－X-COM的武力
藍點－外星人的武力
紅點－平民百姓
白十字－被格斃的外星人或人類

按下滑鼠右鍵敲擊，可以回到戰鬥景觀的畫面。

站立／蹲下

敲擊這個鈕，可以讓隊員做站立或蹲下（高跪）的姿態。採取蹲下的姿態其優點在於較不容易被敵人看見，而且射擊的命中率也可以提高。

隊員裝備的畫面



敲擊這個鈕，可以查看目前選擇的隊員身上攜帶了哪些裝備，或是隊員所站的地面上有哪些物品。

這個畫面與展開攻擊之前的"隊員裝備（Equip Squad）"畫面很類似，唯一的不同的地方，在於此畫面的右上方會將隊員所剩下的時間單位顯示出來。

將武器或是物品從一個地方搬到另一個地方時，同樣也會消耗時間單位；至於移動物品所需的時間單位，必須視所搬的物品在什麼地方而定－由背包之中搬出物品，會比將物品放置在地上更費時間。

按下滑鼠左鍵、滑鼠右鍵或是敲擊OK鈕，都可以回到戰鬥景觀的畫面。

將顯示幕的中央對準隊員所在之處

敲擊這個鈕，可以將戰鬥景觀的中心點，對準目前選擇的隊員所在的平面及位置。

選擇下一個隊員

敲擊這個鈕，可以將戰鬥景觀的中心點，對準下一名隊員所在的平面及位置。

選擇下一個隊員－取消目前的隊員

敲擊這個鈕除了選擇下一名隊員之外，還可以將戰鬥景觀的中心點對準他所在的平面及位置。目前選擇的隊員將取消選擇狀態，因此當您敲擊 鈕時，他／她將不會出現。當您對某個隊員所在的位置相當滿意時，可以利用此鈕選擇這名隊員。

分層觀看

敲擊此鈕可以改變戰鬥景觀的顯示幕，切換到不同的平面景觀。按鈕上的數字是用來表示：

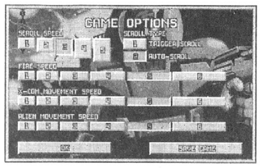
1 多平面視野 (**Multi-Level View**)：目前選擇的平面以下所有的東西都顯示出來。

2 完全視野 (**Full View**)：不管目前選擇的平面爲何，所有的平面都顯示出來。選擇這個鈕時，隱藏在城牆後面、建築物內部或潛艇之中的潛水人員都將看不見。

請注意：當您站在門前並面對門口時，可以將門打開－但不會走過去－按右滑鼠鍵敲擊，一次可以移動一個方格。

選項

敲擊這個鈕將切換到戰鬥景觀的選項（**Options**）畫面，在這裡您可以根據個人的喜好與電腦的處理速度，選擇動畫以及畫面捲動的速率。



捲動的速度（Scroll Speed）

按滑鼠鍵敲擊任何一個數字鈕，即可改變觀測視窗的移動速度，選擇的範圍介於1（最慢）到5（最快）之間。

捲動的型式（Scroll Type）
按滑鼠鍵敲擊任何一個數字鈕，即可在Trigger scroll（選擇這個型式時，將滑鼠游標移動到畫面的邊緣之後，必須再按下左滑鼠鈕才能夠捲動視窗）與Auto-Scroll（當滑鼠游標移動到畫面的邊緣時，觀測視窗會自動移動）之間選擇捲動的型式。

射擊的速度（Fire Speed）
按滑鼠鍵敲擊任何一個數字鈕，即可改變武器的射擊速度，選擇的範圍介於1（最慢）到6（最快）之間。

X-COM的移動速度（X-COM Movement Speed）
按滑鼠鍵敲擊任何一個數字鈕，即可改變我方潛水人員的移動速度，選擇的範圍介於1（最慢）到6（最快）之間。

外星人的移動速度（Alien Movement Speed）
按滑鼠鍵敲擊任何一個數字鈕，即可改變外星人的移動速度，選擇的範圍介於1（最慢）到6（最快）之間。

儲存遊戲
選項畫面也可以讓您在任務進行到一半的時候，將目前的遊戲進度儲存起來。請按滑鼠鍵敲擊Save Game，螢幕中將出現“Select Save Position”畫面，提示您選擇儲存的位置。
敲擊OK鈕回到戰鬥景觀的畫面。

結束回合
敲擊這個鈕可以結束您的遊戲回合。

放棄任務
敲擊這個鈕可以放棄目前的任務。任務放棄時，只有回到運輸潛艇的隊員才能夠獲救。

請注意：如果您放棄“突襲外星人基地”的任務，這個時候只有回到您最初展開部署的房間內的隊員能夠獲救。如果在外星人對X-COM的基地發動攻擊之時放棄任務，無疑是向外星人投降，基地及人員可能會被完全消滅。

保留時間單位
潛水隊員在移動時必須消耗一些時間單位，然而時間單位在使用武器時也是不可或缺的。以下這些按鈕可以讓您保留時間單位來使用武器：

- 敲擊 鈕，允許自由行動沒有限制。
- 敲擊 鈕，可爲急促射擊（Snap Shot）保留足夠的時間單位。
- 敲擊 鈕，可爲瞄準射擊（Aimed Shot）保留足夠的時間單位。
- 敲擊 鈕，可爲自動射擊（Auto Shot）保留足夠的時間單位。
- 敲擊 鈕，可爲跪下（Kneel）保留足夠的時間單位。
- 按右滑鼠鍵敲擊 鈕，可消除所有的時間單位。

軍階
這個圖案代表目前選擇的潛水隊員的軍階。

X-COM的潛水人員可以分爲以下的等級：

Seaman — 水手。
Able Seaman — 資深水手。
Ensign — 海軍少尉。
Lieutenant — 海軍上尉。
Commander — 海軍中校。
Captain — 海軍上校。

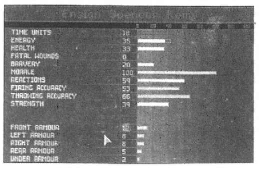
當潛水人員的軍階提升時，作戰的技巧也會隨之加強。

隊員的資料
目前選擇的隊員名字將顯示在畫面的上方，關於這名隊員的統計資料及訊息則顯示在名字下面。

這些統計資料以圖表及長條圖來表示，不同的顏色代表不同的項目：

綠色 — 時間單位
橙色 — 能量
紅色 — 健康
紫色 — 士氣

按滑鼠鍵敲擊隊員資料的視窗，將出現“潛水人員資料”的畫面。



在畫面的頂端將顯示出隊員的姓名以及下列的訊息：

Time Units — 時間單位；指潛水隊員所剩餘的時間單位。不論隊員做什麼事情，像是移動或使用武器，都必須使用時間單位。

Energy — 能量；指隊員目前所剩下的能量。當隊員進行消耗能量的行動時（像是走過濃密的海草），剩餘的能量便會減少。此外，如果隊員的身體遭受到嚴重的傷害，則這名隊員的總能量數將會降低。

Health — 健康；指隊員目前的健康狀況。當隊員被敵人的武器擊中受傷時，健康狀態便會降低。如果隊員不幸受了重傷，則每個傷口在每一回合都將減少一個點數的健康値。假如健康値遞減到了零，則這名隊員將因傷重而死亡。

Fatal Wounds — 重傷；指隊員所受重傷的傷口數目。Medi-Kit可以用來治療隊員所受的重傷。

Morale — 士氣；指隊員的作戰士氣。如果戰鬥開始讓外星人佔了優勢，隊員的士氣便會降低。假如士氣降低到百分之五十以下，則這名隊員可能會驚慌失措。

Bravery — 勇氣；隊員的勇氣會影響到士氣比例的升降。

Reactions — 反應；指隊員的反應能力，這個能力將會決定隊員在隨機射擊時的效率－在外星人的攻擊回合之中，反應能力強的隊員會自動採取反擊。

Firing Accuracy — 射擊的準確度；指隊員射擊時的準確度。當隊員的作戰經驗愈豐富時，準確度也會相對提高。

Throwing Accuracy — 投擲的準確度；指隊員投擲物品（最常見的是手榴彈）的準確度。當隊員的作戰經驗愈豐富時，準確度也會相對提高。

Strength — 力量；指隊員的力量有多大，這會影響到隊員在投擲物品時的距離。

Armour Status — 防禦狀態；指隊員的防禦狀態。當隊員穿著我方工程師所製造的冑甲作戰時，防禦能力將會提高。

Molecular Control Strength/Skill — 分子控制力量／技巧；指這名隊員所擁有的分子控制力量與技巧。

按滑鼠右鍵敲擊畫面，即可回到戰鬥景觀。

升遷

在每次任務結束時，各名隊員都有機會根據其作戰表現而提升等級。

潛水人員的升遷途徑分成以下幾個階段：

Seaman — 水手；每個新召募的人員均由這個等級開始。

Able Seaman — 資深水手；水手必須擁有一定的作戰經驗，才能夠提升到這個等級。

Ensign — 海軍少尉；每五名潛水隊員之中有一名少尉的職務，如果出現空缺則由最佳的資深水手升任。

Lieutenant — 海軍上尉；每十一名潛水隊員之中有一名上尉的職務，如果出現空缺則由最佳的少尉升任。

Commander — 海軍中校；每二十三名潛水隊員之中有一名中校的職務，如果出現空缺則由最佳的上尉升任。

Captain — 海軍上校；這是X-COM的最高指揮官－上校只有一名。

如果小組中有三十名以上的隊員，將由最佳的中校提升爲上校。

隊員的階級愈高，並不代他的能力愈強－然而大部分的情況是如此。

軍階帶來的效應
當軍官隨同執行任務時，所有隊員的士氣都會提振，而且遇到狀況時也較不易驚慌失措。軍官的階級愈高，對隊員士氣的影響也就愈大。

請注意：如果在進行任務時有軍官殉職，這種情況對士氣的不良影響，遠比一名新兵被殺害來得嚴重。

作戰經驗

當潛水隊員執行完任務歸來時，他們的作戰能力可能已經有所提升。由作戰中所學得的經驗，要盡可能地應用在下次的戰鬥。舉個例來說，如果一名隊員使用許多次的魚叉，則其準確度多少會有些改善。反應能力、準確率、時間單位、投擲準確度、分子控制、健康、力量、適應性以及勇氣，都可以藉由作戰經驗而獲得提升。

士氣

在每個任務開始執行的時候，每位隊員的士氣皆爲百分之百。當隊員受傷或是同伴遭到殺害時，士氣便會降低；當一名隊員成功地擊斃外星人時，士氣將會復原。士氣的底線會隨隊員的勇氣而往下調低 － 隊員的勇氣愈高，則愈不容易感到驚慌失措。

驚慌

當士氣降低時，驚慌的可能性則會升高。當隊員因爲士氣降到谷底而驚慌失措時，有三種狀況可能會發生：

A.隊員無法動彈，在這個回合之內無法做任何事情（他或她的時間單位變爲零）。

B.隊員棄械逃走，自行找尋掩護。

C.隊員陷入發狂的狀態，開始盲目開火射擊。

受傷

隊員的健康程度只是身體狀況的指標，隊員也可能在作戰中受到重傷。身體的不同部位受傷，會造成不同的影響：

頭部、左／右臂：每個傷口均會降低此名隊員武器的準確度。

身體軀幹：每個傷口都會降低此名隊員能量復原的速率。

左／右腳：每個傷口都會降低可供使用的時間單位。

在隊員資料的畫面之中，會將每個受傷的地方顯示出來。每個傷口在每個回合中，都會讓這名隊員的健康值降低一個點數，因此在任務剛開始所受到的輕傷，有可能導致隊員逐漸傷重而死。記得使用急救包（Medi-kit）來治療創傷。

昏迷

您的隊員或是外星人都有可能因爲被武器擊中、爆炸、或是爆炸所產生的煙塵／碎屑而導致昏迷。

您可以藉由隊員的健康狀態列上的白色長條圖，來查看煙霧／碎屑是否造成任何影響。假若白色長條圖與健康程度的比例值一直下降的話，隊員將昏倒過去，不過在幾個遊戲回合之後應該就會醒了過來。

您可以將外星人擊昏，然後將他們帶回到船艦上。但要記得一點：他們一旦醒了過來，將立即跳脫潛水人員的雙臂並迅速逃走！

隨機射擊

如果您在結束遊戲回合時，隊員們還保留了足夠開火射擊的時間單位，那麼在外星人的回合中，一旦對方進入隊員們的視野之內，隊員將會自動開火射擊。這稱之爲隨機射擊（Opportunity Fire）。

如果您的隊員反應非常敏捷而且時間單位充足的話，甚至可以搶先在外星人開火射擊之前先攻擊對方。

在每次出現隨機射擊的狀況時，雙方會有許多相互開火的機會。

請注意：隨機射擊對任務的成功與否將有決定性的影響，因此記得在遊戲回合結束前，保留一些時間單位供隨機射擊使用－您可以使用“保留時間單位”的按鈕來進行這項工作。

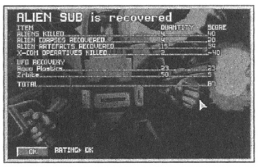
目標

當所有的外星人都被殲滅或是擊昏時，任務便大功告成。這個時候，外星潛艇的殘骸、外星人的物品以及他們的屍體，都會自動收回基地。

在達成任務的目標之前，您隨時都可以中斷任務的執行：在控制列之中敲擊 ⌧ 鈕即可放棄目前的任務。

請注意：當您中途放棄任務時，來不及回到運輸潛艇之中的隊員都會被棄置於當地。

回顧畫面



在攻擊任務結束時，螢幕中將出現“回顧”畫面，告訴您大致的結果。

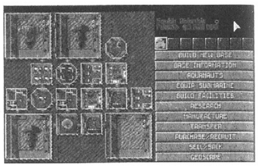
顯示幕的第一行告訴您是否達成任務的目標。

接下來是任務成果的一覽表，顯示所有被我方發現的項目、每個項目的數量（Quantity）以及獲得的分數（Score），而最下面一行（TOTAL）代表整個任務成果的總分。

在畫面的底端是整體任務評估（Rating），如果任務表現不佳會影響到X-COM的資助來源。

敲擊左下方的OK鈕，可以回到地球儀畫面。

基地



按滑鼠鍵敲擊地球儀畫面的Bases鈕，即可切換到基地畫面－您可以在這裡看到X-COM的各種設施正在運作或是建造之中。

X-COM基地是種可以潛入海裡的浮動站，這種設計的目的是爲了躲避外星人的偵測系統。X-COM的潛艇在隱匿的船艙內進行維修；進入基地的唯一方式是透過升降機。X-COM的基地具備了下列數種不同的功能：

- 偵測外星潛艇的行蹤；
- 供X-COM的攔截及運輸潛艇進行維修；
- 對外星人的高科技及生活型態進行研究；
- 製造潛艇、裝備以及武器供X-COM使用。

基地畫面由兩個主要部份組成：基地顯示幕（Base Display）以及選單項目（Menu Options）。

基地顯示幕

基地顯示幕可以讓您瀏覽基地的大小以及內部的設備。

X-COM最多可以在全世界設置八個基地，這些基地分別在選單項目的上方以八個圖形來代表，這些圖形都包含了一張小地圖，顯示這個基地所擁有的設施－綠色方塊代表現有的設施，紅色方塊代表正在興建中的設施。您可以在這八個圖形之中敲擊任何一個，選擇不同的基地。

您所選擇的基地名稱將顯示在基地畫面的右上方，在名稱的下面是基地所在的地理位置，以及X-COM能夠運用的基金總數（Funds）。

基地畫面左邊三分之二的部份是基地的鳥瞰圖，將滑鼠游標移動到任何一個基地的設施上，這個設施的名稱將出現在畫面的左上角。

選單項目

選單項目可以讓您仔細查看每一個基地目前具備了何種功能。您可以利用選單項目來執行某件工作，像是建造基地的設施、對潛艇進行武裝、規畫研究工作或是製造武器及設備……等等。

請注意：當遊戲進行的時候，訊息的內容偶而會超出畫面的之外，如果發生這種情況，在畫面的右下方會出現一個箭頭符號。同樣地，假若訊息超出畫面的上方，則畫面的右上角也會出現一個箭頭符號。您可以按滑鼠鍵敲擊箭頭，讓畫面上下捲動。

建立新基地

按滑鼠鍵敲擊Build New Base鈕，便可建立新的X-COM基地。

回到地球儀畫面之後，畫面的上方將出現“Select Site For New Base”的訊息－在地球的海洋中選擇一個適合建立基地的地點，然後按滑鼠鍵敲擊。如果您想取消建立新基地的命令，敲擊Cancel鈕即可。假如您想轉動地球顯示幕，可以利用地球儀畫面的控制鈕（相關的詳細說明，請參閱本

手冊「地球儀畫面」這一章的內容）。

當您選好地點之後，畫面中將出現一個訊息視窗，告訴您在此地建立基地所需的費用。如果您認爲可以接受，請敲擊OK鈕，反之則敲擊Cancel鈕，然後再選擇不同的地點。

請注意：當您在進行遊戲時，會發現到地球上有些區域比其他地點更適合做爲X-COM 的基地。舉個例來說，日本海（Sea of Japan)就是一個非常適合建立X-COM 基地的區域，因爲這個地區不但相當富裕，而且人口十分稠密。

當您決定新基地的所在地點之後，畫面將提示您爲它取個名字－請利用鍵盤輸入基地的名稱，然後再按下Enter鍵即可。

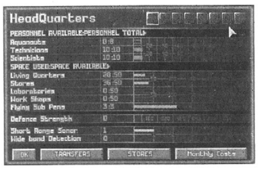
接著您將回到基地畫面，“Select Position For Access Lift”的訊息將顯示在畫面上，提示您選擇升降梯的位置。升降梯是由海中進入基地的主要入口，建議您將升降梯設置在靠近中央的位置，這樣其他的設施便可以圍繞著入口的四周建造。

現在您已經建好一個新的X-COM基地了。按下滑鼠左鍵，敲擊選單項目中的Build Facilities鈕，開始在這個新基地興建更多的設施。

請注意：當您建造一個新基地時，只能由基地完成的部分開始建造新的設施－因此在剛開始時，建造中的新設施最多只能有四個。

基地的訊息

按滑鼠鍵敲擊Base information鈕，畫面中將顯示與基地有關的一些簡短訊息。



基地的圖形

在畫面的右上方有八個基地的圖形，供您選擇不同的基地。這些按鈕的功能，與基地畫面中的基地圖形是完全一樣的。

基地的名稱

基地的名稱顯示在訊息畫面的左上角，如果您想更改這個名稱，請按左滑鼠鍵敲擊它。畫面中將出現“*”狀的閃動游標，利用後退鍵消去原先的名稱，然後再利用鍵盤輸入新的名稱，完成後按下Enter鍵即可。

短距離偵測

短距離偵測（Short-Range Detection）顯示出這個基地的短距離偵測能力。短距離偵測系統可以涵蓋三百海浬的範圍。

長距離偵測

長距離偵測（Long-Range Detection）用來顯示這個基地的長距離偵測能力。長距離偵測系統可以涵蓋四百五十海浬的範圍。

請注意：X-COM 的聲納系統在偵測長距離時，轉動的速度非常慢－每十分鐘才旋轉一次。這意謂著一件事：如果您的基地擁有一部以上的聲納系統，在偵測外星潛艇時將可提高效率。

儲存的物品

按滑鼠鍵敲擊Stores鈕，可以查看目前儲存的物品清單。

每月支出

按滑鼠鍵敲擊Monthly Costs鈕，可以查看每個月的花費。支出表包含以下幾個部分：

Craft－潛艇；X-COM本身並沒有“梭魚”或“海神”潛艇，他們必須以月租的方式向他人租用。

Personnel－人員；您的工作人員根據標準國際薪資表，以月薪的方式支付薪水。

Base Facilities－基地的設施；基地的設施每個月都必須重新裝備。有關每個基地設施的維護成本，請參考「幽浮百科」的部分。

畫面上方的Personnel Available－Personnel Total資料，顯示目前工作人員的分配狀況。基地的工作人員可以分成三種：潛水人員、工程師以及科學家。

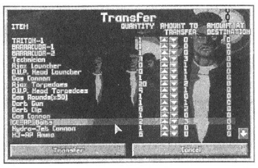
這張簡表將可以分派工作的人員數目顯示出來，其後的數字則是基地中工作人員的總數。您應該盡量讓尙待分派的人員數目保持在零，以免造成人力的浪費。在數目字的右方各有一個長條圖，它們是用來讓您“一眼”就能夠看出工作人員的使用狀況。

接下來的Space Used－Space Available的長條圖，可以顯示出空間的使用狀況。空間的使用跟人員類似，也可以分成五個種類。

這張簡表將已經使用的空間數目顯示出來，其後的數字則是基地中可利用的空間總數。您應該盡量讓第一個數目等於或是非常接近第二個數目，以避免空間的浪費。在數目字的右方各有一個長條圖，它們是用來讓您“一眼”就可以看出空間的使用情況。

Defenses是指防禦能力的評估，可以將基地對抗外星人攻擊時的防禦能力顯示出來。

在畫面的底端敲擊Transfers鈕，會出現運送畫面，將目前的基地與其他基地之間正在運送途中的人員或裝備顯示出來。



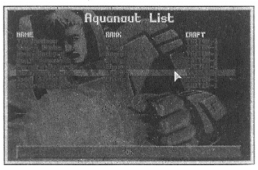
畫面之中顯示正在運送的物品（Item）與數量（Quantity），並以小時爲單位顯示送達的時間（Arrival Time）。

有關在基地之間運送工作人員與裝備的詳細說明，請參閱後面Transfer這一節的內容。

敲擊OK鈕，可以回到基地訊息（Base Information）畫面。

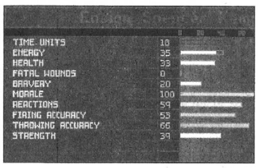
在基地訊息畫面的左下方敲擊OK鈕，則可回到基地畫面。

潛水人員（Aquanauts）



在基地畫面中敲擊Aquanauts鈕，潛水人員的表單將出現在畫面上。位於目前選擇的基地之中的所有潛水人員，不論是否已經指派到潛艇上服勤，都會顯示在這張表之內。

潛水人員的資料畫面



潛水人員的階級章顯示在這個畫面的左上角。

潛水人員的姓名顯示在階級章的旁邊，敲擊這個名稱可以更改潛水人員的姓名。這時畫面中將出現“*”狀的閃動游標，利用後退鍵消去原先的姓名，然後再利用鍵盤輸入新的名稱，完成後按下Enter鍵即可。

按左滑鼠鍵敲擊Armour鈕，可以更改潛水人員身上所穿的胄甲。選擇胄甲的視窗將出現在畫面上，將目前可供選用的胄甲及其儲存的數量顯示出來。

在按鈕之下還有一些訊息：

Rank－階級；這名潛水人員在X-COM的軍階。

Missions－任務；這名潛水人員所參與的任務次數。

Kills－殺敵數；這名潛水人員所擊斃的外星人數目。

Craft－潛艇；這名潛水人員目前服勤的潛艇。

Wound Recovery－療傷；這名潛水人員完全將傷勢養好所需要的天數。

在畫面下半三分之二的部分是潛水人員身體狀況的顯示幕，這個顯示幕的內容與戰鬥景觀之中的“潛水人員資料”畫面是完全一樣的。

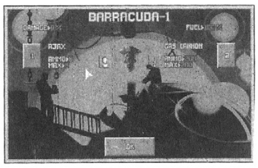
敲擊 ◄► 鈕，可以查看基地之中上／下一名潛水人員的資料。

敲擊OK鈕可以回到“潛水人員表單”的畫面。

在“潛水人員表單”畫面的底端敲擊OK鈕，可以回到基地畫面。

裝備潛艇

按左滑鼠敲擊Equip Submarine鈕，可以裝備您的攔截潛艇（梭魚潛艇）。



在“Equip Submarine（裝備潛艇）”的畫面中包含了下列的訊息：

Name－名稱；潛艇的型式及登記編號（舉個例來說，Barracuda-3代表X-COM所屬的第三號攔截潛艇，型式爲梭魚潛艇）。

Status－狀態；有下列幾種可能：
Ready－潛艇已經準備好執行攔截任務。
Refuelling－潛艇正在補充油料中。
Rearming－潛艇正在換裝武器。
Repairs－潛艇正在進行修復工作。
Out－潛艇正在執行攔截任務。

Weapon Systems－武器系統；潛艇所配備的武器。畫面上將顯示出目前攜帶的武器數目以及能夠攜帶的最大數量。

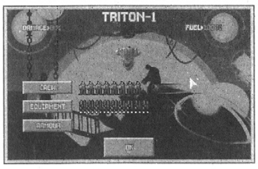
Crew－工作人員；潛艇上的人員數目。

SWSs－指潛艇中所攜帶的“可潛航武器系統”（如：Coelacanth Tanks）的數目。

當您打算裝備某一艘潛艇時，先將滑鼠游標移動到這艘潛艇的名稱之上，然後按滑鼠鍵敲擊，進入裝備潛艇的畫面。



梭魚潛艇（Barracuda）的裝備畫面



海神潛艇（Triton）的裝備畫面

裝備潛艇的畫面可以讓您視目前的需求，調整每一艘潛艇的狀況。

潛艇的名稱顯示在畫面的上方，在下方是 Damage（受損）及 Fuel（油量）的狀況顯示幕－您可以藉由它們得知潛艇復修或是補充燃料所需的時間。當受損情況出現0%而油量爲100%時，表示潛艇已經準備妥當。

在受損及油量狀況的下方是武器設定鈕，以數字表示。這些數字鈕不會在“海神”運輸潛艇（Triton）的裝備畫面中出現，因其運輸潛艇本身不具備作戰的能力。像“梭魚”之類的攔截潛艇擁有兩個武器艙，以數字“1”及“2”分別標示之。

在數字鈕的旁邊是目前搭載的武器名稱，外加一對數字：

Ammo－潛艇所搭載的彈藥數量。
Max－潛艇能夠搭載的最大彈藥數量。

代表武器的圖形會顯示在潛艇的兩側。

選擇武器的視窗



在前述兩個數字鈕上按滑鼠鍵敲擊，即可切換到選擇武器的視窗，您可以在這裡更改潛艇武器艙之中所攜帶的武器。

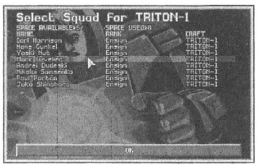
Armament－武器的名稱。
Quantity－庫存的武器數量。
Ammunition Available－指庫存的彈藥數目。

如果您想將不同的武器裝載到潛艇之中，可以利用滑鼠在所需的武器上敲擊即可。

反之，如果您不需要做任何的更動，敲擊Cancel鈕即可跳出這個視窗。

現在您將回到裝備潛艇的畫面。如果您選擇了新的武器，此時這個武器應該已經裝載在潛艇之中。武器的彈藥數仍然是零－得花點時間爲潛艇進行補給。

選擇隊員的畫面



敲擊Crew鈕，可以切換到選擇隊員的畫面，在這裡您可以將個別的潛水人員指派到目前所選擇的潛艇中服勤。

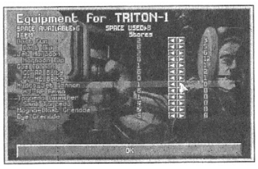
畫面的上方顯示出Space Available（潛艇的剩餘空間）及Space Used（目前已經使用的空間）。

在下方則是Name（潛水人員的姓名）、Rank（軍階）及Sub（目前所屬潛艇）的一覽表。

想要指派或是重新分派潛水人員到另一艘潛艇服勤時，先將滑鼠游標移動到這名人員的姓名之上，再按滑鼠鈕敲擊即可。

當您完成隊員的分派工作時，請敲擊OK鈕。

選擇裝備的畫面



敲擊Equipment鈕，可以切換到選擇裝備的畫面，在這裡您可以將所需的裝備搭載到潛艇之中。

畫面的上方顯示出Space Available（潛艇的剩餘空間）及Space Used（目前已經使用的空間）。

在這個訊息的下方則是：

Item－物品欄；將潛艇可以攜帶的裝備名稱列出。

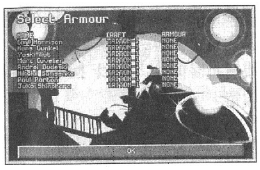
Stores－貯存欄；將庫存的物品總數列出。

Loaded－裝載量；此欄中的每個物品都有一對按鈕（左右箭頭），此外每個物品搭載在潛艇中的數量也會顯示出來。

敲擊 ◄► 鈕，可以減少／增加所對應的物品裝載在潛艇中的數量。

當您完成裝備的選擇時，請敲擊OK鈕。

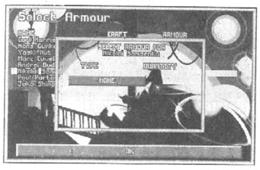
選擇冑甲的畫面



敲擊Armour鈕，可以切換到選擇冑甲的畫面，您可以在這裡調整潛水人員身上所穿的防護設備。

當您想爲一名隊員穿上某種冑甲時，將滑鼠游標移動到這名人員的所在，然後再按滑鼠鍵敲擊即可。

接著畫面中將出現“Select Armor Type”視窗，列出可供選用的冑甲型式以及庫存的數量。



敲擊所需的冑甲，潛水人員會將您選擇的冑甲穿上。

當您完成上述的動作時，請敲擊OK鈕。

如果您想從裝備潛艇的畫面回到攔截潛艇的畫面，敲擊OK鈕即可。如果想回到基地畫面，再敲擊一次OK鈕就可以了。

建造基地的設施

在基地畫面敲擊Build Facilities鈕，即可下令建造新的基地設施。

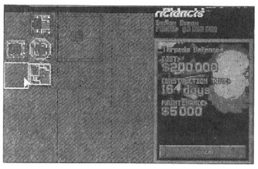
這時選單項目將由“Select Installation（選擇設施種類）”視窗所取代。您可以在下列的項目中做選擇：

Living Quarters（宿舍）
Laboratory（實驗室）
Workshop（工廠）
Standard Sonar System（標準聲納系統）
Wide Array Sonar System（寬頻聲納系統）
Torpedo Defenses（魚雷防禦設施）
General Stores（倉庫）
Alien Containment（外星人收

容所）
Sub pen（潛艇船塢）

請注意：隨著遊戲的進行，您將能夠研究外星人的科技，並將它們應用在自己的基地之中。關於基地設施的詳細說明，請參考後面“幽浮百科”的部分。

將滑鼠游標移動到所需的設施上，然後按左滑鼠鈕敲擊，原先在畫面之中的“Select Installation”視窗將由“Build Installation”視窗所取代。



這個視窗所顯示的內容包括了建造此項設施所需的費用、建造所需的時間以及每個月的維護費用。在這個階段您可以敲擊Cancel鈕，放棄建造新設施的工作。

如果您想要建造新的設施，先將滑鼠游標移動到基地的顯示幕之中，選擇設施的位置並按滑鼠鍵敲擊。

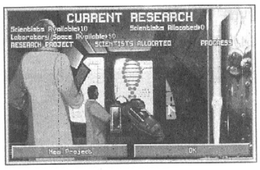
新的設施將出現在基地的顯示幕之中，以一個虛線方框包圍著，建造所需的天數也會顯示出來。原先畫面中的“Build Installation”視窗將回復爲“Select Installation”視窗。

現在您可以敲擊Cancel鈕回到基地畫面，或是按滑鼠鍵敲擊另外一個設施，繼續建造基地的工作。

當基地設施建造完成時，在地球儀畫面中將出現訊息視窗，告訴您相關的資訊。

研究

按滑鼠鍵敲擊選單項目的Research鈕，可以查看目前的研究狀況。



在“Current Research”畫面中將顯示下列的訊息：

Scientists Available — 尚未分派工作的科學家人數。

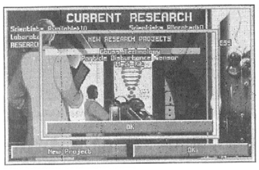
Scientists Allocated — 已指派從事某項研究工作的科學家人數。

Laboratory Space Available — 可以使用的實驗室空間。

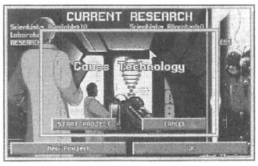
在下方是一張簡表，顯示目前正在進行的研究計畫，除此之外，每項研究計畫所參與的科學家人數以及目前的工作進度也會一併顯示出來。

新的研究計劃

敲擊New Project鈕，可以開始進行新的研究計畫。“New Research Projects”視窗會出現在畫面之中，顯示可供選擇的研究計畫。

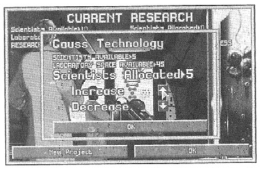


按下滑鼠鍵在所需的計劃上敲擊，原先的“New Research Projects”視窗將由“Start Project”視窗所取代。



在這個階段您可以敲擊Cancel鈕，取消研究工作的進行。如果您接受目前的計劃，請敲擊Start Projects鈕繼續。

接著畫面中將出現“Scientists Allocated”視窗。



這個畫面中的Scientists Available及Laboratory Space Available其含意與上述相同，只差您可以在這個畫面中調整從事此項研究的科學家人數。

敲擊上／下箭頭鈕，可以增加／減少從事某項研究的科學家人數。敲擊OK鈕，可以回到“New Research Projects”視窗。

再敲擊“New Research Projects”視窗之中的OK鈕，可以離開這個視窗，回到“Current Research”畫面。

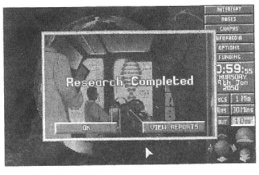
參與的科學家

移動滑鼠游標並敲擊某個研究計劃，就可以改變參與此項計劃的科學家人數，操作的方式與上述的“Scientists Allocated”視窗是相同的。愈多的科學家參與研究計劃，研究的工作就能愈早完成。

敲擊OK鈕，可以回到“Current Research”畫面。

如果在“Current Research”畫面中敲擊OK鈕，可以回到基地畫面。

研究工作完成

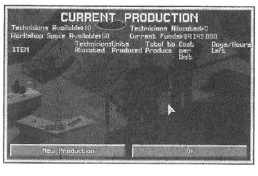


當研究工作完成時，地球儀畫面中將出現“Research Completed”視窗。您可以敲擊OK鈕回到地球儀畫面，或是敲擊View Reports鈕查看研究的成果（在“幽浮百科”之中時，隨時都可以取得這個訊息）。

當研究工作完成時，您的科學家會告訴您目前可以根據先前的這項成果，進行哪些新的研究工作或製造計畫。您可以敲擊OK鈕跳出這些畫面，也可以在Allocate Research或Allocate Manufacture項目按滑鼠鍵敲擊，開始新的研究工作或製造計畫。

製造

按滑鼠鍵敲擊Manufacture鈕，可以查看您目前的生產狀況。



畫面中將出現“Current Production”畫面，顯示以下的訊息：

Technicians Available — 尚未分派工作的工程師人數。

Technicians Allocated — 已參與生產工作的工程師人數。

Workshop Space Available — 剩餘的工廠空間。

Current Funds — X-COM目前可以供運用的資金。

在下方是一張簡表，顯示目前生產的狀況，包括：

Item — 目前正在製造的產品。

Technicians Allocated — 參與這個生產計劃的工程師人數。

Units Produced — 截至目前爲止已經製造的產品數量。

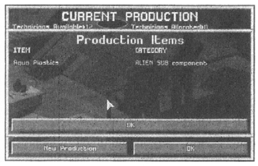
Total to Produce — 您預定製造的產品總數。

Cost Per Unit — 製造每個產品所需的費用。

Days/Hours Left — 離製造完成還有多少時間（天數／小時）。

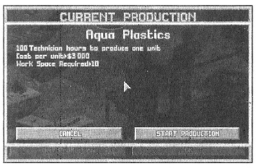
新的製造計劃

敲擊New Production鈕，可以開始新的製造計劃，這時畫面之中將會出現“Production Items”視窗，將目前有能力製造的項目列出來。



在所需的項目上按滑鼠鍵敲擊即可。

現在畫面中將出現“Start Production”視窗。



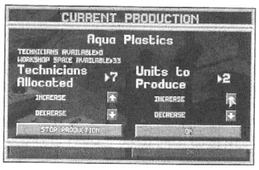
在視窗的第一列顯示出製造這個產品時，工程師所需花費的工作天數；一個工程師的工作天數（Technician day）是指一位工程師一天的工作量。

接下來的兩列顯示出生產每個產品所需要的成本以及工廠空間。

在這個階段，您可以敲擊Cancel鈕取消製造計劃的進行。如果您接受目前的生產計劃並打算繼續下

去，請按滑鼠鍵敲擊Start Production鈕，開始生產的工作。

接著畫面中將出現“Technicians Allocated”視窗。



這個視窗與“Current Production”畫面相同，都會顯示出Technicians Available及Workshop Space Available等訊息，告訴您目前尚未分派工作的工程師數目以及剩餘的工廠空間。此外，您還可以在這個視窗中調整參與的工程師人數以及製造的產品數量。

敲擊上／下箭頭鈕，可以增加／減少參與此項計劃的工程師的人數，或是產品的製造數量。在這個階段，您可以敲擊Stop Production鈕，取消製造的計劃。如果您打算接受這項生產計劃，請按滑鼠鍵敲擊OK鈕，接著您將回到“Production Items”視窗。

在“Production Items”視窗敲擊OK鈕，可回到“Current Production”畫面。

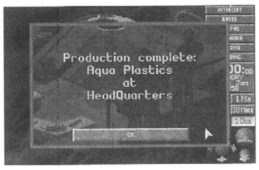
參與的工程師／生產的數量

按滑鼠鍵敲擊任何一個製造計畫，即可改變參與此項計畫的工程師人數。這個部分的功能與上述的“Technicians Allocated”視窗完全相同。參與製造的工程師愈多，製造計畫就能愈早完成。

敲擊OK鈕可以回到“Current Production”畫面。

在“Current Production”畫面中敲擊OK鈕，可以回到基地畫面。

製造工作完成



當某個產品的製造工作完成時，地球儀畫面將出現“Production Complete”視窗，這㡲視窗會顯示出產品的名稱以及製造的地點。

運送作業

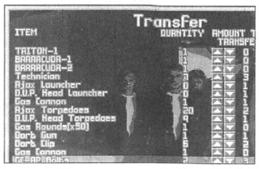
在基地畫面按滑鼠鍵敲擊Transfer鈕，即可在基地之間運送潛艇、人員或是物品。

選擇運送的目的地



這個畫面的上方會顯示出您目前的資金狀況（Current Funds），可以讓您判斷這項運送作業所需的費用對資金的調度有多大的影響。

在下方的是分佈全世界各地的X-COM基地一覽表，表中顯示出基地的名稱以及它們的所在區域。



顯示運送作業的“Transfer”畫面

包括下列的訊息：

Item－項目，基地裡庫存的物品名稱。

Quantity－數量，基地庫存的物品數量。

Amount to Transfer－運送數量，打算運送的物品數量，每個物品還包括一對上下的箭頭鈕。

敲擊▲▼鈕，可以增加／減少運送到其他基地的物品數量。

如果您決定運送某些物品到其他基地去，請在這個畫面的左下角按滑鼠鍵敲擊Transfer鈕，接著將出現“Select Destination Base”畫面，供您選擇運送的目的地。螢幕將顯示一個確認的畫面，並告訴您運送所需的費用。

如果您認爲運送的費用太高了，可以敲擊Cancel鈕取消；假如您打算進行這項運送作業，請敲擊Transfer鈕。

按滑鼠鍵敲擊運送的基地名稱，回到“Transfer”畫面。

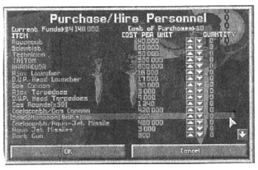
如果您想要查看目前基地之間所

有運送作業的項目清單，請您在“Base Information”畫面中敲擊Transfer鈕。

敲擊Cancel鈕可以回到基地畫面。

購買／召募

按滑鼠鍵敲擊Purchase/Recruit鈕，可以召募工作人員、租用潛艇或是購買物品。



在“Purchase/Hire Personnel”畫面的上方顯示出您目前的資金狀況（Current Funds），其右方則是每個物品的價格（Cost of Purchases）。

在下面的欄位則包括：

Item－項目欄，列出可能購買的物品名稱。

Cost per Unit－每個物品的單價，列出這些物品的價格。

Quantity－數量欄，列出打算購買的物品數量，每個物品還包括一對上下的箭頭鈕。

敲擊▲▼鈕，可以增加／減少購買的數量。

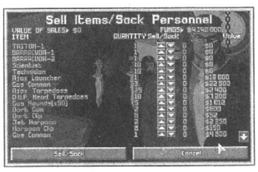
如果您不想購買任何物品，請敲擊Cancel鈕，回到基地畫面。

當您決定購買的項目時，請敲擊OK鈕完成交易，然後回到基地畫面。

您所購買的項目並不會立即送達，它們必須花費一些運送的時間。如果您想要知道各項物品運送的情形，請在“Base Information”畫面中按滑鼠鍵敲擊Transfers鈕。

出售／遣散

按滑鼠鍵敲擊Sell/Sack鈕，可以出售庫存的物品或是遣散工作人員。



在“Sell Items/Sack Personnel”畫面的左上方顯示庫存物品的出售

價格（Value of Sales），在右上方則是X-COM能夠運用的總資金（Funds）。

在下面的欄位則是：

Item－項目，列出目前這個基地打算出售的物品。

Quantity－數量，列出每個物品打算出售的數量。

Sell/Sack－出售／遣散；每項物品都包括一對上下箭頭鈕，此外各項物品打算出售的數量也會顯示出來。

Value－價格，列出各項物品的價格。

敲擊▲▼鈕可以增加／減少出售的數量。

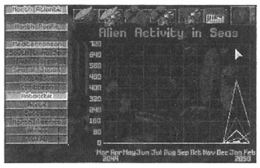
如果您不想出售任何物品，請敲擊Cancel鈕，回到基地畫面。

如果您同意出售目前所選擇的物品，請按滑鼠鍵敲擊Sell/Sack鈕，這些物品將銷售出去，接著您將回到基地畫面。

地球儀畫面

按滑鼠鍵敲擊Geoscape鈕，可以回到地球儀畫面。

圖表



在地球儀畫面中敲擊Graphs鈕，可以進入圖表畫面－這裡將以統計圖表的方式顯示外星人、X-COM以及財務的訊息。

這些圖表在擬定戰略時相當有用處，像是該在何處建立新基地，或是哪個地區該加強防禦能力……等等。

外星人在海洋中的活動情形

按滑鼠鍵敲擊畫面上方的第一個圖形鈕，可以查看外星人在海洋中的活動狀況。

這張圖表顯示出外星人在全世界各地的活動情形。按滑鼠鍵敲擊

畫面左方的按鈕，可以查看某個單一區域的圖表。

外星人在地區中的活動情形

按滑鼠鍵敲擊畫面上方的第二個圖形鈕，可以查看外星人在海洋中的活動狀況。

這張圖表顯示出外星人在出資國所在地區的活動情形。按滑鼠鍵敲擊畫面左方的按鈕，可以查看某個單一地區的圖表。

X-COM在海洋中的活動情形

按滑鼠鍵敲擊畫面上方的第三個圖形鈕，可以查看X-COM在海洋中的活動狀況。

這張圖表顯示出X-COM世界各個海洋中的活動情形。按滑鼠鍵敲擊畫面左方的按鈕，可以查看某個海洋的圖表。

X-COM在地區中的活動情形

按滑鼠鍵敲擊畫面上方的第四個圖形鈕，可以查看X-COM在地區中的活動狀況。

這張圖表顯示出X-COM在出資國所在地區的活動情形。按滑鼠鍵敲擊畫面左方的按鈕，可以查看某個單一地區的圖表。

收入

按滑鼠鍵敲擊畫面上方的第五個圖形鈕，可以查看X-COM的收入狀況。

這張圖表顯示出X-COM從各個出資地區所募得的收入。按滑鼠鍵敲擊畫面左方的按鈕，可以查看某個出資地區的圖表。

財務狀況

按滑鼠鍵敲擊畫面上方的第六個圖形鈕，可以查看X-COM的財務狀況。

這張圖表將整體的財務狀況顯示出來。按滑鼠鍵敲擊畫面左方的按鈕，可以查看下列的圖表：

收入

X-COM的主要收入來源，來自於全世界各國對這項計劃的出資贊助。

隨著遊戲的進行，基金將會根據下列幾種情況而有變動：

- X-COM將接近出資國（意即出資地區）的外星潛艇成功地攔截下來。如果無法攔截外星潛艇，供應級數（Contribution）將會下降。
- X-COM成功地搜索墜毀的外星潛艇，研究並製造外星人的物品及武器；如果X-COM的表現看來似乎不錯，基金將會提高。
- 各國內部的問題，例如政權變動、發生內戰或是經濟不景氣…等等。
- 外星人的影響；當某個出資國與外星人簽定協約時，他們的資金將會停止供應。

在搜索外星潛艇時通常會尋獲一些物品或武器，X-COM如果需要額外的收入來源，可以將它們出售。

支出

X-COM的支出費用可以分成幾種類型，跟購買／召募的成本一樣，它們包括了：

- 運輸費用。
- 建造新基地或新設施的費用。
- X-COM工程師製造物品所需的生產費用。

維護費用

通常一個基地所需的基本費用包括：

- 人事薪資的費用。
- 基地設施的維護費用。
- 維修費、燃料費以及潛艇的修理費。

餘額

餘額（Balance）是指全部收入扣除支出及維護費用之後，X-COM所能運用的資金額度。

評分

評分是指X-COM的任務表現評估，分數的計算將根據下列的情況：

- 攔截任務是否成功。
- 攻擊任務的分數。
- 研究工作是否完成。

- 外星人的活動狀況。

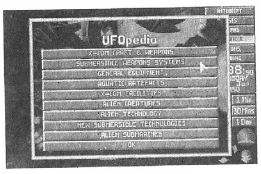
分數如果高於零，代表X-COM獲得勝利；反之則代表X-COM失敗。

按滑鼠鍵敲擊畫面右上角的地球圖形鈕，即可回到地球儀畫面。

幽浮百科

在地球儀畫面中敲擊UFOpaedia鈕，可以切換到幽浮百科，這是一個線上的百科全書，內容包含所有X-COM目前能夠獲得的訊息。每個項目均包括一張插圖，外加說明的文字或資料。

選擇主題的畫面



幽浮百科的第一個畫面是一連串可供您查閱的主題，只需按滑鼠鍵敲擊相對應的按鈕，即可看到您所需要的部分：

X-COM Craft and Weapons — 可以供X-COM使用的潛艇以及武器配備。

Submersible Weapons System — 可以裝備於X-COM運輸潛艇之中的"可潛航武器系統"。

General Equipment — 潛水人員所使用的武器及裝備。

Aquatic Artifacts — 尋獲並進行研究的外星人武器及配備。

X-COM Facilities (Pods) — 可供使用的基地設施。

Alien Creatures — 可以從虜獲的外星人身上（不論死活）收集資料，供您的科學家進行研究工作。

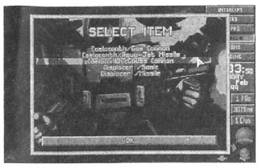
Alien Technology — 從外星俘虜的口中所得到的科技訊息。

New Submersible Technologies — 研究由外星潛艇墜毀地點所尋獲的物品而得到的訊息。

Alien Submarines — 外星潛艇的相關資料。

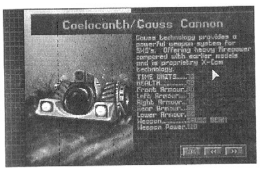
OK — 敲擊此鈕可回到地球儀畫面。

選擇項目的畫面



幽浮百科的下個畫面可以讓您查閱所選擇的項目。您可以按滑鼠鍵敲擊所需的項目，或是敲擊OK鈕離開這個畫面。

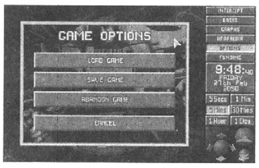
幽浮百科的資料畫面



當您在觀看幽浮百科的資料畫面時，可以在畫面上敲擊 ◀◀ ▶▶ 鈕，查看上一個或下一個項目。

敲擊OK鈕可以回到選擇項目的畫面。

選項



在地球儀畫面中敲擊Options鈕，可以切換到選項視窗，讓您載入或是儲存遊戲。

載入遊戲

敲擊Load Game鈕，可以載入先前儲存的遊戲進度，接著在畫面中將出現"Select Game to Load"畫面，讓您選擇遊戲的進度。

選擇遊戲進度



這個畫面最多可以顯示十個遊戲進度的名稱、日期以及時間。在選擇遊戲的進度時，只需按滑鼠

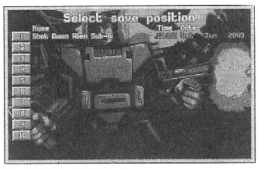
鍵敲擊所對應的數字鈕就可以了（這些按鈕的編號由1到10，顯示在畫面的左側）。接著您將回到地球儀畫面中原先儲存遊戲進度的地方。

如果不想載入遊戲進度，請敲擊Cancel鈕回到地球儀畫面。

儲存遊戲

敲擊Save Game鈕可以儲存目前的遊戲進度，螢幕中將出現"Select Save Position"畫面，供您選擇儲存位置。

選擇儲存位置



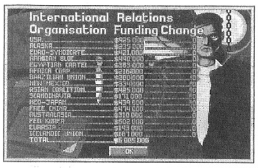
在畫面的左方有一排編號1到10的數字鍵，在選擇儲存的位置時，只需按滑鼠鍵敲擊所對應的數字鈕就可以了，這時一個閃動的星號（*）將出現在畫面上。您可以利用鍵盤輸入或是刪除進度的名稱，完成後按下Enter鍵儲存遊戲，然後回到地球儀畫面。

如果您不想儲存目前的遊戲進度，請敲擊Cancel鈕回到地球儀畫面。

取消

敲擊Cancel鈕可以回到地球儀畫面之中，這時既不會載入遊戲進度，也不會儲存目前的遊戲。

基金



在地球儀畫面之中按滑鼠鍵敲擊Funding鈕，可以切換到國際關係（International Relations）顯示幕，所有出資贊助X-COM的國家以及提供的金額都會顯示在這個畫面之中。

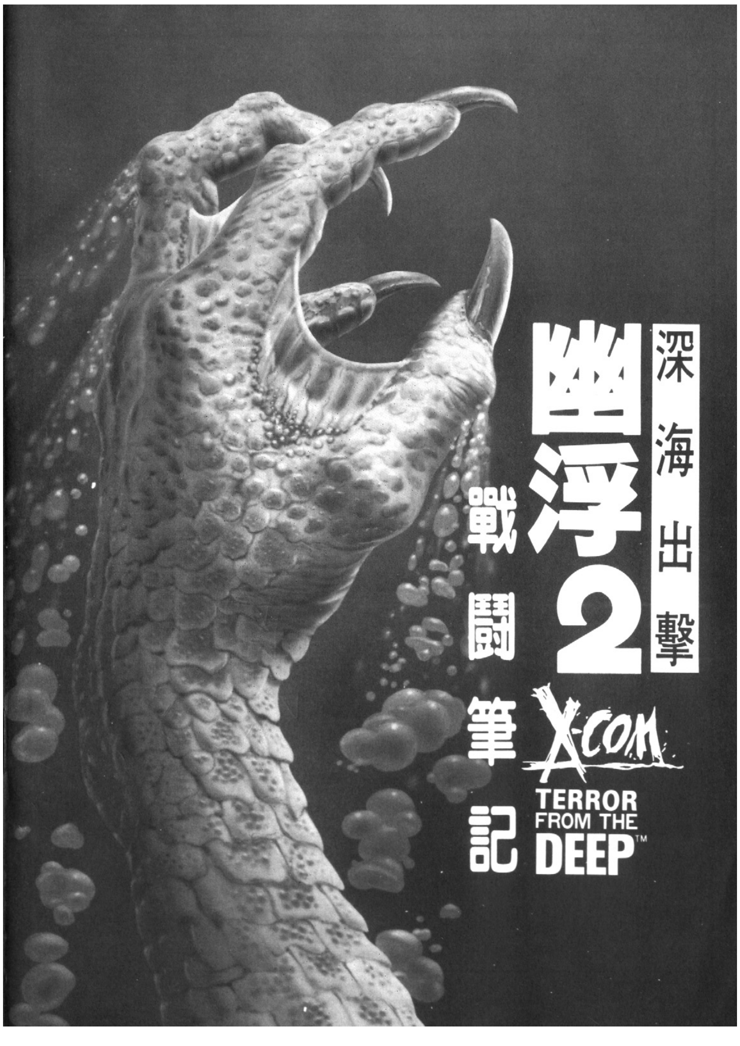
國際關係顯示幕包括了下列的訊息：

Organisation — 列出資助X-COM計劃的組織名稱。

Funding — 列出各個組織每月資助X-COM的金額。

Change — 列出上個月底的資金變動，這與X-COM在當地的任務表現有直接關係。

敲擊OK鈕可以回到地球儀畫面。



寫一本書的草稿

傑克蓋斯頓傳的概略筆記

我第一次見到他是在海灣咖啡館，那時他正在啜飲著一瓶威士忌，雙眼凝視泛著五彩光芒的酒杯。他大概五十多歲，整個人看起來非常、非常地疲憊，眼睛的四周都是黑眼圈。然而當他迅捷地扭動頭部以及他那強壯的軀幹回頭望時，可以看出這個人依舊處於顛峰狀態，寶刀未老。當我慢慢地走近那張小桌子時，他抬起頭望著我。

"嗨！我的名字叫凱絲琳．艾里斯－我在大學任教－您是傑克蓋斯頓嗎？"

他看了我一眼，然後瞄了瞄我的身旁，似乎是在查看有沒有人跟著我一起來。

"~~有什麼事？~~"　"你要做什麼？"

"您在西元二〇〇〇年代時是一名X-COM的指揮官，我在查閱舊檔案時曾經看過一些報告。我非常希望能夠跟您談談。"

"為什麼？"他問道，既沒有答應，也沒有拒絕。

"我正在寫一本有關X-COM的書－現在這方面的訊息早就允許公開了，而且威脅已經解除。"

"威脅解除了，是嗎？"他打斷我的話，然後端起酒杯喝了一口。

"嗯，我知道X-COM仍然以一個組織的形態存在，不過它的主要任務－抵擋外星人的侵略－不是已經達成了嗎？"

"是嗎？"蓋斯頓答道，這是他第四次用問題回答我的詢問。我知道他不會告訴我任何事情，我甚至不能確定他就是蓋斯頓。

他抬起頭看著我的臉，冷漠的灰色眼珠沒有一絲光芒，

"妳到底對X-COM了解多少？"

又問了一個問題。我了解在嚴格的軍事訓練之下，一定會塑造出這種不允許犯錯的性格：他打算多知道一點有關我的事，然後才會把他的事情告訴我。

"在二〇一〇年發現了不明飛行物體，以及X-COM從事對抗外星人的任務－我閱讀了所有可以到手的X-COM檔案。"

蓋斯頓微微一笑。

"妳什麼也不知道－許多優秀的士兵死在那個地方，"他揮舞著手劃過天空，"擁有最佳才幹的男人跟女人，現在都在一堆雜亂的墳墓裡面安眠了。如果妳打算寫一點東西－妳應該寫的是他們！"

突然間，我意識到我在無意之間發現了一個真實故事，然而我那多疑的老毛病卻開始在腦海中作怪。

"你願意告訴我一些機密的訊息嗎？"

"妳不知道嗎？它們已不再是機密了：X-COM的股權已經被一家大企業買下。我的朋友，妳的書要怎麼寫都隨妳高興！"

就是這樣了。 這是我們第一次會談的結束

他離開了咖啡館，不過答應明天跟我在這裡碰面。看來他似乎是希望我所記錄的資料能夠正確－關於那些在他指揮之下的男人與女人。

我原先的計劃是寫一本一般性的傳記，然後在回去之前取得一個不錯的軍事照片來源，不過蓋斯頓給我的資料，比原先預期的多了太多。他訴說故事的方式似乎急躁了一點，好像在暗示有些新的事物是我不知道的。我並沒有在這個主題上面逼問他，因為我猜想他只會告訴我他願意說的部分。他不是一個會上當的人。

在第一次會談的幾個小時之前，我將他的名字敲進Biog-status傳記電腦之中，螢幕上出現了所有關於他生平的詳細資料。蓋斯頓擁有正常的家庭背景並受過良好的教育，專長的科目是文學、數學、物理以及運動－以他那龐大且滿身是肉的骨架而言，真是一個奇怪的組合。他在一九九九年進入一所優秀的大學攻讀歷史，並在第二個學期出版了一本詩集，書名為"Lost in Wonder"。螢幕中顯示了一些評論以及幾首詩，它們多數的主題都集中在神秘主義及哲學上，詩體的結構相當完整，評價也還不錯。到了二〇〇〇年，在他第二學年剛開始的時候，蓋斯頓離開了大學。沒有任何解釋－他顯然不是被當掉，因為他在一九九九年的新生之中被認為是最聰明的。他的生平在接下來的三年沒有任何資料，不過到了二〇〇二年，他的帳單都是以軍官（少尉）的名義寄到軍中。上面沒有列出住址，這通常表示他是在秘密特勤隊（Secret Service）之類的單位工作。我猜想他是由X-COM徵募，並在這幾年之間接受訓練。往後幾年有關外星人戰爭的資料相當零散，而且我的Biog-status電腦在二〇〇六年停止，這意謂著我必須購買資料更新片，或是查閱正式的官方記錄（OGR、Official Government Records）。

目前還沒有出版資料更新片，不過Parallax Organization在六個月之前發行了一套OGR-Historymaker軟體。我流覽了X-COM事蹟的官方文件，並找到了幾張傑克·蓋斯頓的照片：一張是在白宮的茶會上拍的，一張是在克里姆林宮，另一張……天啊，是他的婚禮！他娶了凱薩琳·多利，她也是一名X-COM的隊長。這項記錄在接下來幾年是一面空白，直到二〇一一年，傑克升為海軍中校，在倫敦的一個典禮上接受聯合國榮譽勳章的贈勛。最後是一些他在電視訪問的錄影，談的都是接下來兩年的事情……記錄也就到此為止了。

我將終端機關閉，然後坐在椅子上凝視著黑色的螢幕。我的腦海在想著外星人戰爭。雖然從曾經遭受外星人攻擊的人們那邊得到確實的証據，可以證明的確有衝突發生，然而直到戰爭結束之前，卻沒有任何人提及這件事。社會大眾一直沒有意識到這是一場"真正的戰爭"，因為相關的訊息從來

沒有在電視上播出過。外星人的的確確存在，以及我們在宇宙中並不孤獨的驚人發現，完全被媒體所掩飾。我以前曾經見過類似的現象：當你一旦真正了解到某件事情，那麼真正的樂趣就不會存在了。相同的情況發生在人類第一次踏上月球之後－到了最後，登陸月球變成一件很枯燥無味的事情，有關太空任務的報導甚至上不了報紙的頭版。

我花了許多時間漫步到海灣，為的只是去喝一杯咖啡。我坐在上次那家咖啡館裡面，看著人們走進走出。我太專心於思考，以致於在蓋斯頓拉開椅子坐過來之前，我都沒有注意到他。他今天的心情似乎比前一天好，我們談論到這座城市以及他所居住的地方，最後他把話題轉到錢上面。我就知道他會談到錢，我敢說他的手頭一定很緊。我已經計算出這個故事對我值多少，而出版社又會付多少錢，因而我報了個數目給他。從他的反應你很難看出什麼端倪－他舉手叫服務生過來，然後點了兩杯啤酒。

"我猜妳已經看過那些在錄影帶中的標準玩意－我們如何打敗對方並贏得戰爭。嗯，唯一沒有提到的是那段期間的真實生活。當我們第一次走進去時，根本不知道在幹什麼，我們只不過是一群孩子，我甚至還沒有唸完大學的課程。我在黑暗之中降落在沙漠，進入一架被擊落的幽浮之內俘虜或是獵殺外星生物。那一天我們有八個人，而唯一有實際作戰經驗的只有我們的隊長，賈克伯。我很幸運－有半數的隊員沒有回來。最後的指令計算出一名新成員有百分之二十五的機率會陣亡－作戰經驗愈多則機率愈低－你必須學習如何生存。

即使有軍事學校的磨練，依舊沒有人能夠教你如何對付漂浮的敵人，如果你不多加學習，鐵定很快就會陣亡。

"我特別記得那一天：我尤其記得兩個非常害怕的隊友。李（Li）的個子很小，當運輸機完成降落並停止顫動時，他還在不停地發抖。在他旁邊的是派翠西亞－她只是緊張地不斷喃喃自語，除了這個任務之外，她幾乎無所不談。我還記得當賈克伯放棄這次任務時，是我將她帶回運輸機。當時她還有意識，不過傷勢太重，痛得說不出話來。她

一直牢牢握著雷射手槍。她在當天晚上死去。

"我們在那天甚至沒有看見他們。對方在空地上發現我們，並以交叉火網困住我們。我甚至連一發子彈也沒有射出去－我的來福槍卡住了。在當時你只能聽到嗡嗡做響、發散火光的外星人飛機以及腦海中的喃喃低語聲，就好像對方想要控制你的大腦。我花了三天的時間才將這些噁心的感覺排除掉，在此之前我既吃不下也睡不著。"

由他的雙眼仍然佈滿紅血絲的情況看來，他大概還有失眠的毛病。

"那些日子的情景仍然會讓我做惡夢。"他証實了我的猜測。"我們都會這樣。那些棕色的臭蟲－他們真的是想要掌握住你的思考。當我們試著隱密地移動時，還必須對抗這些腦波偵查。那真是一件艱難的工作，不過卻足夠讓我滔滔不絕了。妳到底想要知道些什麼？"

我在腦海之中已經有一連串的問題。

不過我覺得好像訪問錯對象了。

"你為什麼不再繼續談論你所做的事情呢，那些東西太棒了－我會將它們錄下來。"我拿出我的Record-o-cam錄音機，將它放在桌子的中央。

"嘿，妳有一台REK 12c。當我結束臭蟲殺手的勤務之後，曾經在REK工作過。這個工作沒有持續很久；在幹過殺手之後，似乎已經沒有辦法擔任一般性的工作了，我想這是很正常的。"

他看著我，等待我的回應。我什麼話也沒說。

"我猜想妳曾經在Biogs電腦上查過我的資料－不知道妳到底挖到了多少東西？"

"我對你曾經出版過一本詩集感到很有趣……"

"Lost in Wonder－妳知道嗎，這本詩集仍然讓我每年收到幾千塊美金的版稅－人們告訴我應該多寫一點，現在我的雙手有空來寫作了。"

他停止說話，凝視著海灣的遠方，然後他從那件厚重外套的內層掏出一份檔案，並將它放在桌子上。

"妳可能會對這些東西感興趣。我保留了一些早期任務的記錄，並將所有的舊資料放了進去－裡面的東西只要妳喜歡就拿去用吧。"

~~我想這是時候~~ **我想這是將此次會談做個總結的時候，因此我開始詢問我的問題。**

"你在什麼地方進行訓練？"

"嗯，我在大學一年級剛結束時被徵召，是我的教授推薦我去的－聰明而且善於運動，我想這是他們要找的對象。

"我被帶到山上的訓練基地時，被那兒的寬闊空間嚇了一大跳。我原先以為那兒不過是一些士兵坐在雷達幕的前面，但是那裡真的好大！來自全世界各地的人們在這兒像螞蟻般辛勤地工作，每個人都有一個工作目標。我們這群菜鳥所接到的第一個任務，是六個星期的加強訓練－地點在高山上－我們一共有二十五個人；十個女的，十五個男的。在剛開始的時候，訓練集中在分成兩個小組，降落在各式各樣的地形，然後"找出並殺死敵人"。我就是在這裡遇見凱西（凱薩琳的暱稱）。我們使用閃光槍－我的思緒一團混亂，而她發射一團光束猛擊我的心臟－真的，一點都不誇張。凱西是個很特別的女孩；不單她是我們之中最優秀、最快獲得升遷的一員，而且她黑色的長髮及棕色的大眼更是令人目眩神馳。只要將它們對著那些臭蟲，對方就死定了。

"在晚上的時候，我們還有一些課程。當局播放一些幽浮被攔截機擊落的影片－在早期的日子裡，這些飛行物的確很難纏，飛行員如果能搶先在外星人開火或是消失在視線外之前射出一枚飛彈，就算很幸運

了。訓練員為我們講解第一隻被捉到的外星人－它的模樣跟你們在電影中看到的一點也不像－棕色、有臭味、體型很小而且還有斑點。他們將它存放在收納中心。它顯然快要死了；我永遠忘不了那雙瞪視著我們的大眼。我當時認為它似乎並不是很危險，但是我錯了。

"當時我們對外星人還不是很了解，幽浮百科在那時也還沒有編寫完成；每一天都有新的資料加入到檔案之中。如果妳坐在雷達顯示幕的前面－就像我們基本訓練的一部分－妳會被外星人在全球各地的活動數量給嚇一大跳。這時我們的訓練員開始告訴我們到底要做些什麼。這感覺就像是外星人已經擬定好一份計劃，而我們卻只是一群困在奶油之中不知如何是好的蒼蠅。

"在那個時候，訓練基地的指揮官是高梅茲．羅德利格，是的，就是那位高梅茲．羅德利格－所有的影片都會提到的一個人。他了解在組織裡面不管發生任何事情都必須馬上讓我們知悉。我們被帶到最接近的X-COM基地，那兒的景象真是令我大開眼界。每個人都感受到一股緊張的氣氛。在這裡每一天都有士兵死去，因此當我們接到任務時，只得想辦法承受這股壓力。**如果你認為曾經參加過瘋狂派對的話，那麼你應該去體驗一下這些士兵在基地的派對有多麼瘋狂。**

"我們注視著運輸機－早期的Skyranger－搭載著面帶猙獰的士兵起飛。這些士兵在隔天飛回來，全身又髒又亂、傷痕累累而且極度疲倦，但是臉上卻又洋溢著欣喜之情－他們的表情告訴大家："任務完成且無傷亡"。我們看到外星人的屍體被包裹起來，也注意到首席科學家因為發現極有價值的外星人物品所展現出來的歡喜之情。

"也許你會認為你看到的是很酷的勤務？在那些日子裡，這些攔截機的飛行員都是非常冷靜的人－他們是基地中真正的菁英。當時沒有時間測驗新引擎或新飛機，科學家及工程師一旦發展出新的成品，飛行員就咻－－的一聲升空執行其他的任務。"殺臭蟲"，他們這麼稱呼那些任務，好像很簡單似的。他們都穿著舊式的飛行員披風，帶著某

種故意炫耀的心態在四處溜躂，展現他們是無敵的。整個訓練小組都沈醉在這個景象之中－在此之後所有人都希望能夠成為一名飛行員－如果你認為自己夠棒，就可以在組織的四周跑來跑去。我參加了初期的飛行訓練，但我承受不了。你曾經嘗試過重力加速度嗎？它會將你由外往內撕開，然後在你的胃裡留下一團嘔吐物。

"回到基地之後，所有的事情都採取緊急的步驟在進行。我們有一部分的人員很快地完成第二階段的訓練；凱西、李、倫吉特還有我"銲接"（他們是這麼稱呼的）成一個單位。我們所屬的基地似乎是以四個人為一組做一個戰鬥單位，這也是在外星人墜毀之後進行搜獵時最基本的人數。我從未忘記那次的求生課程。我們降落在北非的某處，到處都是高山、沙漠以及矮樹叢。我們的兩名教官充當這次訓練的獵物－他們甚至還建造了一個墜毀的幽浮模型。

"沒有人天生就是領導者，不過凱西似乎認定她有這個才能。我們花了四個小時爬到山頂之後打了一架，在此之前我猜她並不知道我有多麼喜歡她。我們又累又餓，四周根本看不到"外星人"的蹤影，而基地的營區又在山下。我說了一些話，然後我們四個人開始大叫並責怪對方讓我們陷入如此的困境，最後凱西一拳打中我的下巴。我真不敢相信，我們都歇斯底里了－然後我們開始大笑，這個感覺真棒。我們都坐了下來，凱西就坐在我的身邊，落日的餘輝撒在她的頭髮上，這景象真是美極了。我想我是從這個時刻開始愛上她。"

他停止說話並看著我，這情景就跟第一次一樣。我沒有問他凱西到底發生了什麼事，我想他的回憶已經將情緒的閘門給打開了。我的名字與凱西非常接近，或許在這個時刻會給他過大的刺激，因此我停住不問，給他一點時間調整自己的心情。我點了幾杯飲料，然後我們看著酒吧上方的電視。

"妳知道嗎，我想它們又開始了"，**他說**。

我感到一頭霧水。**他解釋道**：

"我想有某種的活動－某種X-COM指揮官必定會接觸到的活動，但是沒有人提到這方面的事。肯定有事情發生了。"

這真是個大新聞；像蓋斯頓這樣的X-COM老手當然知道他在說些什麼。

蓋斯頓不想再說下去，因此這次的會談在此打住。我們約定三天之後在他的公寓碰面。

蓋斯頓住的地方靠近市中心，那是一幢外表十分老舊的大型建築物。花園年久失修，雜草叢生，保全的攝影機也佈滿了蜘蛛網；蓋滿灰塵的攝影鏡頭在早秋的陽光中閃著金色的光芒。對講機發出嘎嘎的叫聲，我猜它大概是說"請進"。我走進了大廳，這裡看起來好像已經十幾年沒有打掃過的樣子。他在樓梯的頂端叫我，然後我爬進了書房，房間裡的兩面牆壁由上到下排了滿滿的書。在角落有一具顯示器。很明顯的，這裡曾經有人大肆地東翻西找過。

"我有一些東西要給妳，~~來點咖啡？~~"

你跟我喝點咖啡嗎？

我點了點頭。他交給我三個盒子，每個盒子上面都有一個X-COM的標誌，然後他問我咖啡要不要加糖或奶精，問完後離開房間。我玩弄著手上的錄影帶，然後在書桌上看到一把舊式的手槍，那一定是X-COM的武器；高火力、半自動、外加十二發子彈的彈夾。

"那把槍非常不準，"當他端著兩杯咖啡走進房間時說道，"它唯一的優點是發射的速度很快，當然還是比不上現在的武器。"

我們坐了下來。他不是那種可以互相開玩笑的人。他拿起了其中的一卷帶子。

資料

"這可能是少數現存的原~~始拷貝之一~~，記錄X-COM在二〇〇二年的某

次任務。他們有時候會在一名突擊隊員的肩膀裝上攝影機，供回顧任務的時候使用。我昨天才發現這些錄影帶，還沒有時間放出來看，如果妳有興趣的話……”他將錄影帶插入到錄放影機之中。

“OK，打開了。測試一、二、三，攝影機準備好了。隊員準備接受檢查。”

我可以看出二十歲時的蓋斯頓是個什麼模樣：他載著隊長的徽章，指揮一支由十二名士兵組成的部隊：四女八男。每個人都在檢查他們的武器，這項準備似乎是為了一件極重要的任務。攝影機轉到了右邊，Skyranger輸運機出現在畫面之中，它真是個龐然大物－我曾經看過照片，當然也曾在外星人戰爭的影片中看到過，但是透過戰鬥攝影機的真實燈光，它的模樣真令人害怕。運輸機由巨大的起落架支撐著，引擎不時地冒出火花，讓拖拉裝備到機艙裡面的隊員不停地咳嗽，時而發出喃喃的咒罵。在充滿回音的機艙裡面，很難聽清楚他們在說些什麼，突然之間鏡頭轉到了電腦終端機之上，電腦顯示出任務的細節，包括一張看起來像是巴西的地圖。我猜想蓋斯頓的基地一定設置在南美洲的附近。

在中斷片刻之後，隊員的活動轉移到運輸機的內部。十二名士兵排成一列坐下；在最前方有兩名隊員坐在駕駛座，引擎由那個位置傳出震耳欲聾的巨大噪音。我注意到數名士兵的耳內都塞了耳塞，或是戴上了耳罩。在這種情況下想要交談是不可能的，不過他們仍然用手語在交換訊息。

“我們都學過如何利用手語來交談；在那些錫罐子裡必須要這樣做”蓋斯頓插嘴道。

錄影帶接下來沒有什麼特別的內容，蓋斯頓將帶子快轉，直到運輸機降落才恢復正常的速度。燈光不停地閃爍，突擊隊員已確認墜毀的地點。

“這通常是飛行過程中最糟糕的部分，有些時候運輸機會被那些“臭蟲”擊中而翻落，全體機員就這樣完蛋了！”

當我們觀看降落的最後一個階段時，帶子播完了，蓋斯頓站起身子，將另一捲錄影帶放了進去。畫面又回到真實的狀況。

“那邊！那邊！不對，到你的左邊去了。開火、開火、開火！”

我們看著幾個模糊的身影跑過濃密的樹叢：這顯然是整個作戰過程的下一捲帶子。攝影機不斷地往左右搖晃，然後在一陣巨大的爆炸聲響之後，攜帶攝影機的人被拋到地面上。在他的前方，鏡頭對準了一雙大釘鞋，那是蓋斯頓的鞋子。當他轉過身時，我注意到他的臉上塗滿了偽裝用的迷彩。

“三點自動射擊，標定在八十度。射擊、射擊、射擊！李，帶著你的機砲到這邊……躲在樹的後面。為我們開出一條路。”

攝影機的鏡頭開始轉動到樹的位置，沒多久樹幹就被一陣風沙淹沒，伴隨著一聲令人毛骨悚然的哀號。我看了蓋斯頓一眼，要他解釋一下。

“某些臭蟲在被擊中時會這麼做－如果妳看到他們在臨死前痛苦地翻滾，綠色的黏液灑得到處都是的時候，那哀號真是可怕……”

影片開始振動，似乎是因為人員的動作加快。我約略可以看到外星人的飛機，陷在一堆軟泥之中，在它的身後是一列被折斷的樹幹，看來這是它迫降時的路徑。整個區域都被一團陰森森的綠光所籠罩，外星人的飛機偶而還發出火花及閃光。

更多的哀嚎聲。

“在那裡！射擊…克里斯多夫，到你那邊去了！”

攝影機轉到右邊－我只能看到一堆灌木－然後一道亮眼的紅色光束飛了過去，接著一棵樹木在攝影機的正前方爆炸開來。

“卡爾頓穿過去了，我們……該死－它們在那邊！”

這是蓋斯頓的聲音，雖然戰鬥的現場一團混亂，但還是可以辨認得出來。

他就站在攝影機的前面。一道雷射光束劃過了他的左肩，不過他一動也沒動。他調整一下來福槍的準星，然後冷靜地扣下扳機，接著五十公尺前方的一個物體爆炸開來，一團像是藍色泥巴的東西飛濺到攝影鏡頭之上。

“命中了！Trapper，快來這邊；我們要進去了。朝入口丟幾枚手榴彈，組成A2隊形－鎖定3；GO！GO！GO！”

當煙霧彈在前方爆炸時，三名士兵跑過攝影機的前面。錄影帶的畫質開始變得不清楚，最後是空白一片。蓋斯頓將帶子快轉。

“這時的情況糟透了。當我們進去時都被打得很慘，喬陣亡了，不過他肩膀上的攝影機仍然還在運轉。我的大腿掛彩，沒有辦法站立。”

錄影帶的影像又回來了，以一個很怪異的角度在拍攝。蓋斯頓靠著一面平滑的金屬牆站立，他的呼吸相當沈重，不過雙眼仍然對準來福槍的準星。

“在支柱後面有一個敵人，我沒有辦法行動－這下子死定了。至少後援的部隊可能會發現這卷錄影帶，如果我能夠拖延足夠長的時間。控制室冒出令人窒息的黑煙，那些臭蟲傳來吵雜的交談聲－他們過來了！”

蓋斯頓所站的金屬牆兩邊都被敵人的槍砲打得像蜂窩一樣。攝影機在對準正確的角度之前，一直都是傾斜著。我看到兩個手臂矮胖的身體朝向蓋斯頓走來，然後……畫面一片空白。

蓋斯頓起身關掉了錄放影機。

“不用說妳也知道，那一次是我生還了下來。不過我還得在那個噁心的機艙停留二十四個小時－即使是今天，過了這麼多年之後，一想到那股噁心的臭味，仍然會令我作嘔。”

我們約定好，隔天我會打電話給他確定下次會談的時間，不過我再也沒有機會與傑克．蓋斯頓碰面了。

電話那端傳來另一個人的聲音：他以非常冷漠的官方態度告訴我說：蓋斯

頓已經離開了，有一段時間不會回來。我回到他住的那幢公寓，裡面已是空無一物。

幾個星期之後，迷團終於解開：我在電視播報最新發佈的外星人威脅時，看見了蓋斯頓的身影。他重新穿上X-COM的制服，而且軍階高了許多。他被這個重組的武力召回，擔任戰略計劃的幕僚。昨天，他寄給我更多有關這個新危機的資料，這些資料我都歸納在這份檔案之中。



這些在報紙中發表的照片，證實外星人的飛機曾經出現在我們的天空。一九九八年十月二十五日。



X-COM：
一九九八年到二〇一〇年間非官方的記史

第一章

早期的日子

從一九九〇年代開始，不明飛行物體在地球上的活動開始變得頻繁。它們最初被看見的地點大多集中在較大的大陸上，包括美洲、非洲以及亞洲。

許多無法解釋的現象也逐漸增加，舉個例子來說，全球各地都出現怪異的圓形場地，一段時間之後突然消失不見；大人及小孩無故消失幾個星期，最後重新出現在他們消失之前所在的位置，異口同聲地告訴別人他們是被外星人綁架。這些人在後來都會發生人格異常，不管他們來自什麼國家，都會有心理不平衡的狀態，最後通常會導致持續或間歇性的殺人傾向。

媒體充斥著一些故事，像是“我們並不孤單”，還加上一些不清楚的幽浮照片。其他的標題像是“思想柔順的外星人計劃接管全世界”、“我的外星愛人”或是“我的母親是外星人！”更是塞滿了小型的地方報紙。到了最後，大衆的恐慌消失了，在政府強力管制新聞的情況之下，人們忘記了外星人的存在。

在一九九八年，幽浮開始定期地著陸在許多人口不是很稠密的地區，在此同時，外星人綁架的事件次數也隨之增加，聯合國安全理事會因此被迫召開緊急會議。

專家們試圖與外星人取得連繫，但是沒有顯著的成果，而且攻擊事件持續在增加中。直到一九九八年十一月十一日，我方才對外星人採取正式的軍事對抗，那時在烏克蘭的一支軍事巡邏隊發現了著陸的外星人飛行器，並將對方殲滅。這個月稍後，全世界主要軍事強國的領袖齊聚聯合國，討論如何應付最壞的情況。

在這次會議之中，顯示在過去六個月之中總共有超過兩百件經過証實或錄影存証的目擊報告，九十件的著陸報告以及超過三十件的敵意攻擊，這些全部都與外星人有關。在經過一番爭論之後，各國決定建立一支獨立運作的多國部隊，負責作戰及調查的工作，並且設法擊退外星人的侵略行動。這支作戰菁英將結合全世界最頂尖的飛行員、士兵、科學家以及工程師，共同建立一支跨國的超強武力。

這支武力定名為“外星戰鬥組織（Extraterrestrial Combat Unit）”，又名：X-COM。

能夠入選為X-COM的隊員，必須在某個領域擁有獨特的表現：科學家、工程師、技師、士兵、戰略顧問以及體能運動專家。

這個組織組成的目的是對抗一個十分先進的生命體，它們擁有的科技超越我們很多，而且對方有消滅人類的意圖。

X-COM由全世界的主要經濟強國資助，畢竟外星人的侵略對全體人類的生存有著重大的威脅。X-COM的隊員無論如何，在每個月都必須回顧並審核這些資金－這是個繁瑣的工作，然而每個國家都有它自己的國防支出，這也是不得已的事。

全球日報

一九九九年元月十三日

聯合國計劃使用核子武器對抗外星人

在一九九〇年代，核子飛彈的生產宣告終止，許多兵工廠因此遭到廢棄；那些被拆除的核子武器，現在我們可以拿來對付外星人的入侵。目前的提案是打算在成千上萬被拆除彈頭的核子飛彈中，選擇一部分予以復原，並在幽浮進入我們的大氣層時用來摧毀對方。聯合國在這個星期之後將召開會議，討論修復一萬枚“Class B”巡弋飛彈的可行性，這些飛彈在數年前被拆解了一部分。

全世界最大的環保組織“New Green World”的發言人Evan Wittaker昨天發表強烈抗議，聲明使用核子武器將會導致地球的毀滅。“這真是一個好主意，到時候我們也沒有星球可以居住了……”

CENSORED

經濟文摘，二〇〇三年五月十二日

X-COM得到大筆的預算

X-COM的財務首席代表在經過十天的討論，決定明年X-COM的經費之後，昨日離開了布魯塞爾。近百名的財務委員將去年的預算提高了百分之二十以上。X-COM的財務代表Illya Dwoskin說：“為了保衛我們的星球，付出任何代價都不嫌多”。在會議結束之後，參與這項計劃的國家簽署了一份聯合聲明，同意在未來繼續全力支持X-COM，這個全世界最重要的防禦機構。

CENSORED

最高機密

X-COM報告，二〇三七年七月二十三日

新的威脅？

水面下的騷動已經在全球各大洋之中進行監視，聯合國研究實驗室在昨天的報告中發表一項數據，代表九個月以來的研究成果。

報告指出海面下的騷動正以驚人的速率在增加，研究人員推論這些混亂並不是自然現象，而是人為引起的。這些活動似乎與海底發現的不明物體有關，但未經証實。X-COM已經接到指示，準備對六個主要的可疑地點進行調查，試圖找出這些神秘現象的真正原因。

勝利！

最新的成果報告　二〇〇五年六月七日

在與入侵者交戰十二個小時之後，八名勇敢的X-COM隊員清除了外星人所佔據的地點。

有七名市民傷亡，X-COM也損失了兩名隊員；十三名外星人遭到擊斃。這是X-COM另一次成功的出擊。

二〇〇一年九月十二日，摘自"*Strange World*"－記錄*X-COM*行動的月刊

發現第一座外星人的基地

一座直徑將近一英哩長的外星基地在昨天被發現，這座基地隱藏在南美洲茂密的熱帶雨林之中。一架攔截機在進行偵察任務時，無意間低空飛過這座基地，遭到對方開火攻擊，因而發現它的所在。攔截機被擊中數次，不過仍然安全飛回X-COM的總部。

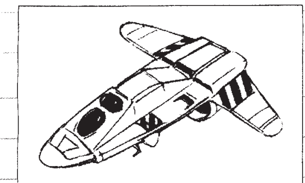
由攔截機低空飛過時所拍攝的影片來判斷，這座基地應該已經完成，而且也運作了一段時間。估計它最多可以容納一千名外星人。

崔弗博物館開幕　　　二〇一〇年二月六日

倫敦各界今天慶祝崔弗（*Trove*，意為"發現的東西"）博物館的開幕（此博物館由*Zippi-Cola*公司贊助），它收集了全世界最完整的外星人物品，塞滿了近兩英哩平方的建築物。預計博物館在第一年的利潤將超過六百萬英磅。展示的會場將包括兩架完整的幽浮，以及它們的操作兵器。除此之外，館內還有無數的武器、照片以及外星人的雕像，外加兩段短片，播放幽浮降落的情形以及先前禁止放映的*X-COM*作戰實況。此外還有三部完整的長片，由動畫繪製的外星人及*X-COM*的成員描述歷史的真實戰役。

節錄自*Claire*的"攻擊潛艇"（影印）二〇三九年六月

梭魚級作戰潛艇（The Barracuda Fighter Sub）



梭魚級攻擊潛艇（Barracuda）是由"旗魚"、"風暴"、"泰坦"以及"摩門"級潛艇加以改良而來。

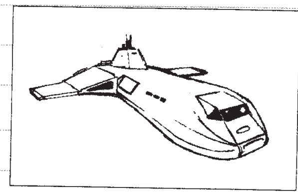
經過四年的研究發展，英國的內太空總署設計出來的梭魚級潛艇，不但擁有另外四型潛艇的優點，它的性能更是有過之而無不及，足以取代前輩。梭魚級較先前的任何一艘潛艇更快、更輕，而且操作性也更為靈活。

梭魚級潛艇的原始設計，是用來在各世界各地擔任防禦水雷的平臺。

在設計梭魚級潛艇時投入了相當多的心血，因此它可以輕易地予以升級，能夠裝配各種先進的武器以及導航系統。目前梭魚級潛艇裝置了QW-T22雷射導航系統，有了這套系統，潛艇即使行經沒有海圖的地形也能以高速行駛（這在人工操作是不可能的）。雷射導航系統能夠掃瞄潛艇前方三百公尺的區域，利用電子裝置建立一個影像，然後計算出安全的路徑，全部的過程不到十分之一秒。QW-T22系統同時也是一個多用途的防禦系統，它可以追蹤其他的潛艇及導向魚雷，進而利用隨機迴避動作（REM）自動避開對方。

梭魚全長七十五英呎，排水量一百五十公噸；它可以貼著水面飛行，或是以一百五十節的速度潛航至一萬兩千英呎。擁有了這些性能，梭魚無疑是目前最優秀的攻擊潛艇。

海神級運輸潛艇（The Triton Troop Carrier Sub）



海神級（Triton）是新一代的運輸潛艇之中第一艘具備有限度飛行能力的潛艇。

由Sub AM公司生產，造價三千兩百萬英磅的海神級潛艇是一種多用途的航艦，它由"狂暴"級運輸潛艇改良而成，在二〇三六年正式服役。海神級可以搭載一整支的部隊，外加Coelacanth可潛航武器系統，能夠航行半個地球不需要添加燃料。

海神裝配了核融合、雙凸輪軸的Hyper/Aqua引擎，能夠以一百一十節的速度潛航，加速到兩百節則可突破水面，在海面上航行或是短暫地飛行。海神級最遠的飛行距離，根據Standard Surface Exit的記錄為五百英哩。Sub Am公司目前仍繼續進行海神級潛艇的研發工作，希望這個距離能夠突破一千英哩。

由於海神潛艇的主要任務是運輸，因此潛艇本身沒有武裝。然而它的艇身是由九十公分厚、三層的裝甲打造而成，外加鋰合金的外殼，足以抵擋大多數的武器，即使是阿賈克斯或核融合彈頭的魚雷也無法穿透。

有趣!!

由Zippi-Cola獨家贊助

崔弗博物館

崔弗博物館，倫敦

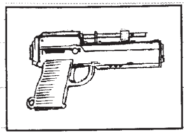
外星人的飛機、
人工製品、
以及武器

歡迎參觀崔弗博物館
帶著您的家人觀賞最盛大的展覽：
真實的外星人物品，
幽浮以及活動影片

您知道我們是如何擊敗外星人的嗎？
來一趟崔弗博物館，您就會找到答案。

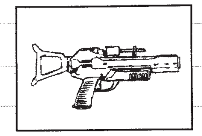
武器操作手冊摘要

武器系統



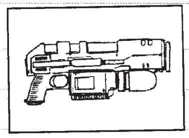
標槍（Dart Gun）

標槍是一種體積小、準確率高且威力強大的武器，它的彈夾可以容納十支空心的標槍。標槍是以彈夾中的強力瓦斯做為發射的動力。



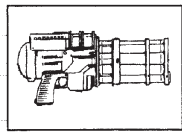
噴射魚叉（Jet Harpoon）

這把水中的來福槍擁有強大威力，可以發射空心的鋼製魚叉，這些魚叉以十支做一單位，每根魚叉都有自己的瓦斯罐提供動力。



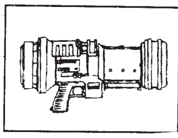
空氣機砲（Gas Cannon）

這是使用瓦斯的武器家族中重量級的一員，它可以發射實心的箭頭，必要時箭頭也能夠裝上高爆炸藥或是曳光劑（磷）。空氣機砲是老練的潛水員最喜歡使用的武器。



液射機砲（Hydro-Jet Cannon）

液射機砲是一種重型的武器系統，它可以發射以鎂做動力的小型魚雷。雖然這款機砲的威力很大，但是它也相當笨重，使用起來不靈活。

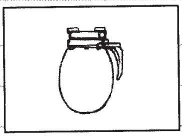


魚雷發射器（Torpedo Launcher）

魚雷發射器是一個真正重量級的武器，它可以發射三種類型的魚雷，每一種都有自己的推進裝置，是極具破壞力的武器，唯一的缺點是必

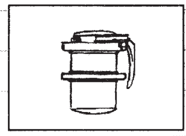
須使用手動的方式裝填彈藥。魚雷的類型分為大型高爆炸藥、小型高爆炸藥以及曳光彈。

7/5 2039　這型武器被大批採購，
為什麼？　蓋斯頓



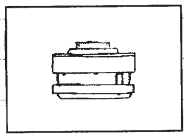
高爆手榴彈（Magna-Blast Grenade）

這是標準型的手榴彈，它擁有準確且複雜的定時器，可以做精確的控制。



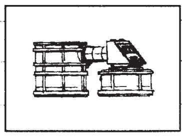
染料手榴彈（Dye Grenade）

染料手榴彈是種水陸兩用的武器，它的主要功能是在無遮蔽物的情況下提供掩護。不論是在水中或是在陸地上，染料手榴彈都會射出一團粒子雲，在水中產生像是章魚噴出的墨水，或是在陸地上產生高密度的濃霧。



細微感應手榴彈（Particle Disturbance Grenade）

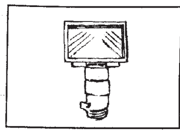
這個模樣近似手榴彈的武器，可以像普通的手榴彈拋擲出去，不過必須等到某個物體經過附近時它才會引爆。人員必須擁有足夠的技巧及訓練，才能夠適當地使用這個武器。



高爆成型炸藥（Magna-Pack Explosive）

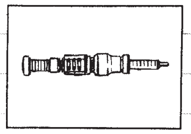
這款炸藥應該只有在進行毀滅性的工作才使用，然而由過去的經驗來看，這些威力強大的成型炸藥很適合用來根絕外星人。它的爆炸半徑非

常大，因此在引爆前記得保持安全的距離。



細微干擾感應器（Particle Disturbance Sensor）

這個新型的裝置使用數種探測器以及先進的電腦系統，辨別移動中的敵人單位。顯示幕中的影像會將最近移動過的單位顯示出來。大型的單位或是移動快速的單位，產生的影像也會比較大。靜止中的單位不會顯示在感應器上面。

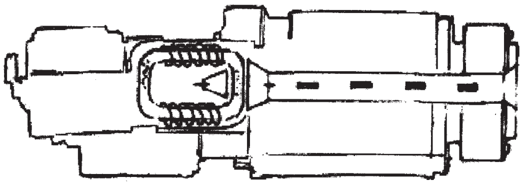


導熱器（Thermal Tazer）

這個裝置只能在近距離作戰時使用。它可以將有機體擊昏，但不會殺死對方。

二〇四〇年四月六日 **新科技**

高斯科技系統



科學家研究一種稱為高斯（Gauss）的新科技已有數年之久，它是由外星人戰爭中所發現的一項科技發展而來。研究的工作現在已經告一段落，最後的測試也即將著手進行。高斯科技是一個新的武器系統，它利用高質量的能量源來產生加速的分子光束。高斯武器不論在水中或是在陸地，都能夠準確地射擊。目前計劃生產的有高斯手槍、來福槍以及重型的高斯武器，並打算利用它來改良Coleacanth Tank的武器系統。

作戰的基本戰術

羅斯・夏普的初次演講記錄

－此人於1999到2003年擔任X-COM的指揮官

我在一九九九年離開武裝部隊，在此之前我擔任聯合國掩護戰術分隊的指揮官長達十一年，這就是爲什麼我有資格爲X-COM擬定戰術及訓練計劃。身爲一名對抗外星人的戰士，在這方面我有非常豐富的經驗，而且我相信這些經驗正是各位在X-COM的這段期間之中，必須牢記在心的重點。我們所面對的外星人是一個高智慧的生命體；不但難以預測，還擁有十分先進的科技。他們能夠很快就學會我們的作戰技巧，並且以極快的速度將訊息傳播給其他的同伴。爲了有效地對抗他們，你們必須徹底遵行掩護戰術的技巧。其他的課程將會詳述這些重點。

在單一個的墜毀地點進行調查時，我們的士兵與外星人的比例有時會差距很大，換句話說，我們的人數通常比不上對方，因此你們必須有效率地使用武器的陣列，並隨時提防側翼以及背後的突襲，記得注意你們沒有想到的地方。當你的部隊清除了一個區域之後，千萬不要認爲下次你們就可以在沒有掩護的情況下通過這個區域。在戰爭初期的前幾個月，我們就是因爲犯了這個錯誤而損失了許多優秀的士兵。這是外星人最喜歡使用的戰術之一：他們經常會跟隨在進行搜索的X-COM部隊後面，然後進入這個已“清除”的區域，等待一群毫無防備的菜鳥經過這裡。千萬不要當那名菜鳥！

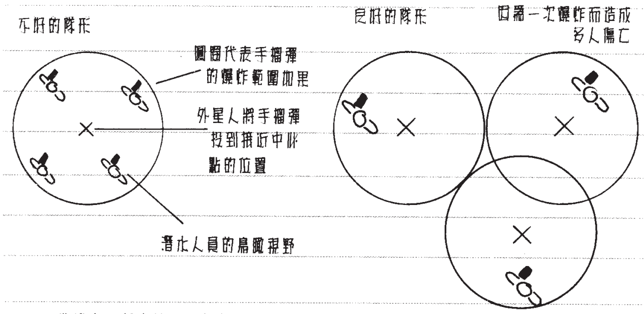
X-COM最主要的問題，在於擁有對抗外星人經驗的戰士並不多，因此部隊的主力是由一群菜鳥組成。平均算起來，在X-COM一名有經驗的軍官必須帶領五名菜鳥。

當你們朝外星人的地點前進或是進行搜索時，部隊的隊形十分重要。進入敵人的區域時如果採取不好的隊形，不但會讓自己喪命，也會危及到整個任務。

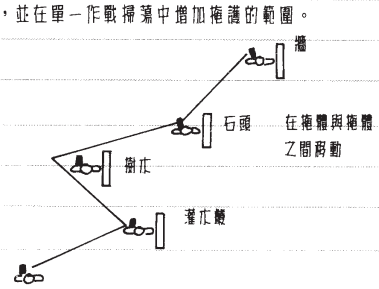
在部隊中的所有成員必須保持足夠的間隔，千萬不要一堆人擠在一塊兒。

如果外星人手中帶有行動偵測器或是感應器，而且知道有一大群敵人的部隊接近的話，他們很可能會朝你們隊伍的中心點發射火箭或投擲手榴彈。

一般而言，當你們經過這些傢伙的身邊時，這種錯誤只要犯一次就夠了，你們不會有第二次機會再犯一次。

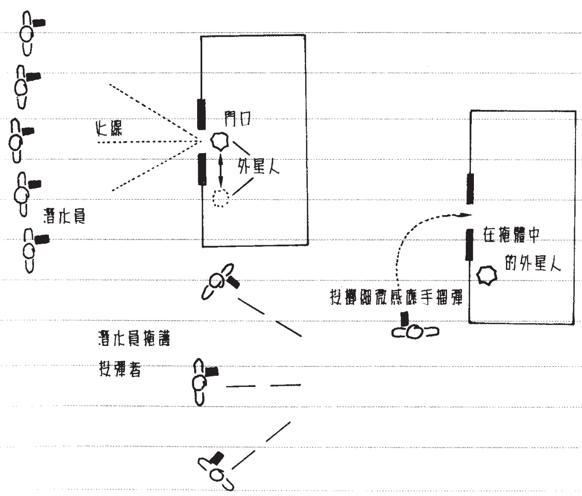


當搜索一個由外星人控制的區域時（可能是一架飛機或是一個降落的地點），以三人（或更多）爲一組前進，三人之中射程最遠的隊員應該留在小組的最後面，其餘的人則在這名射手的前方不遠處前進（記得要保持間隔），後面這名射手隨時都可以提供必要的掩護。這個隊形能夠將人員損失的風險降到最低，並在單一作戰掃蕩中增加掩護的範圍。



千萬不要在任務中讓自己的負荷過重。你可能只會用到一種武器；攜帶太多的武器只會讓自己疲倦，進而減慢行動的速度。在作戰的情況之下，動作太慢是會喪命的。中／長程武器攜帶的數量不要超過一個，外加一個急救包（Medi-kit）以及幾枚手榴彈，或是重量差不多的其他武器。如果超過這個限制，一定會顯得笨重，當緊急狀況發生時會影響到你的機動性。

部隊在離開運輸機（或潛艇）的時候，最好不要讓隊員冒任何危險－只要記得在走出艙門時，丟一枚染料手榴彈（Dye Grenade）就可以了。這樣一來，即使降落地點的附近有外星人埋伏，也不會那麼容易就讓對方擊中。一旦離開艙門，記得保持間隔的隊形並迅速離開運輸機（或潛艇）。



在你的四周找尋適當的掩護，外星人是一定會這麼做的。如果情況允許的話，盡量在掩體與掩體之間移動。如果外星人突然冒出來朝你的部隊亂射一陣，然後又躲回掩體，這時你必須盡快地將這名狙擊手消滅。除了留下一名隊員擔任投彈員之外，所有的人都分散開來，面對這名狙擊手排成一列。這排隊員所形成的比綱可以掩護投彈員。投彈員身上帶著細微感應手榴彈（*Particle Disturbance Grenade*），當他接近敵陣的時候務必提供適當的掩護。將手榴彈投擲在外星人最後出現的大概位置，然後將你的隊員撤離爆炸的區域。外星人一旦現身，他以及站在他身旁的外星人都會一命嗚呼。你的隊員必須善用所有手邊的裝備，尤其是那些新式的武器。

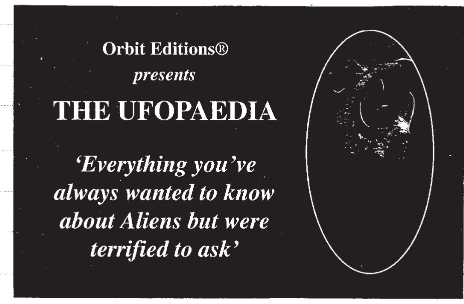
為了減低士兵的風險，在你認為有危險的時候使用坦克來進行搜索，尤其是在搜索洞穴或黑暗的地區時，最好由坦克來做。記得外星人可能比你還厲害，因此一個步驟都不能馬虎。

清除一個區域的最快方式，是將你的部隊分成兩組，一組四個人。首先由運輸機（或潛艇）派出坦克當先鋒，在坦克清除附近區域的外星人之後，部隊就可以安全離開艙門。離開艙門的時候，讓坦克介於兩組人員之間以提供掩護。有條理的掃蕩各個區域，消滅任何你所發現的外星人。

X-COM的主要持股公司

（廣告圖片）





資深X-COM指揮官
提摩西・查理斯生命中的某一天

“當你第一次執行攔截任務的時候，這會是你生命中最刺激的一次經驗，至少我的就是。那是三個月之前。我記得離開簡報室時，整個人因為剛完成幾個月的訓練而自信滿滿，渴望能夠立即參與行動。我從來沒有想到這會是如此與衆不同，我是指與另一種生命體作戰這件事。我們在二〇四〇年六月二十日，星期三早上五點十五分離開基地。梭魚攻擊潛艇剛在中美洲的大海溝中擊毀一艘外星潛艇，我們花了將近一個小時才到達墜毀的地點。當我們接近時，與梭魚潛艇取得了連繫。他們告訴我們潛艇的四周沒有移動的跡象，所有乘員推測已經死亡。外星人的潛艇撞成了碎片，我們認為在這種衝擊之下沒有人能夠生還，但是我們錯了！

駕駛員在殘骸四周繞了兩圈，然後將我們的海神級潛艇帶到距離幽浮尾部大概一百五十公尺的地方。最後的檢查完成，潛艇的艙門打了開來。我們的隊長丟出了一枚染料手榴彈，當它爆炸開來的時候，我們全部離開了潛艇；我們分成兩組，一組四個人。另外一組人員離開潛艇，朝外星人的殘骸前進；我的這一組則留在運輸潛艇的機翼之下，掃瞄這個區域是否有移動的跡象並掩護另外四個人。

在另外一組接近殘骸十公尺之前，一切都進行得非常順利。突然之間，三條人影出現在山脊之上，俯瞰著那艘潛艇。我們朝另外一組的隊員大聲喊叫，並朝那三個外星人開火，不過我們已經無能為力。一枚手榴彈投擲到隊伍的中央，立刻奪走了我們兩條人命；則卡爾森受傷倒地，發出哀號。大約一秒鐘之後，外星人朝他們開火，小組的隊長被擊中兩槍，直接命中背部；兩枚以上的的子彈擊中了受傷的卡爾森，然後我們頭盔中的耳機突然一片沈寂。當混濁的海水變得清徹的時候，四名潛水人員寂靜地躺在外星潛艇的前方，而山脊上的人影早已經消失不見。

除了隊長之外，我們剩下的三個人全部都是菜鳥，而且這還是我們的第一次任務。隊長沒有其他的選擇，他必須放棄這次任務。在重新裝填魚雷發射器之後，他下令返回潛艇。

在回到基地的路上，大家什麼話也沒有說；沒有人願意談這件事。對方的技巧遠勝我們、動作比我們靈活、武器也比我們強。

我現在已經完成三十次的任務，而且帶領了一支自己的部隊。任務成功與失敗的比例大概在六十比四十左右，不過我們已經盡力在做了。”

提摩西・查理斯在上星期的X-COM任務中不幸殉職，我們特地發表這篇短文來追悼他。

很抱歉錯過最後一次的面談－這裡是一些有關新的外星人威脅的資料。　　傑克・蓋斯頓

醫學月刊

因重大壓力而導致死亡

渥夫・科肯－X-COM首席醫師

X-COM的士兵得到PTSD（Post Traumatic Stress Disorder、因重大壓力而導致死亡）的人數，顯然要比其他的戰爭高了許多。這些士兵所承受的壓力，是其他歷史中的戰役所無法比擬的。PTSD能夠在任何時間襲擊任何人，而且事先沒有預兆。沒有人能夠避免極度壓力下所產生的不良反應。X-COM已經展開一連串的診療，所有X-COM的成員都必須暫時解除職務六個星期，並在這段期間接受嚴格的身體及心理測驗，檢查是否已經出現PTSD的徵兆或是將來有可能會感染這個毛病。

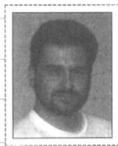
藉由這支特別醫療單位的啓用，X-COM希望這些長期服役的人員在離開組織之後，他們的生命仍然能夠獲得妥善的照顧。

凱西與貝蒂，二〇〇九年六月攝於蘇格蘭西部

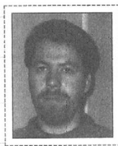


這張照片夾在傑克送來的文件之中

艾爾發小隊－海參威



姓名：Henri Buchard
呼號：'Hook'
階級：資深水手
任務：18
考核：55.987%



姓名：Rene Gaudin
呼號：'Rascal'
階級：資深水手
任務：15
考核：77.125%

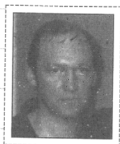


姓名：Boris Grosnitsch
呼號：'Ctacher'
階級：中尉
任務：21
考核：43.022%

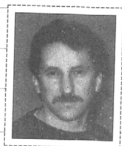


姓名：Maria Sanchez
呼號：'Trapper'
階級：中尉
任務：19
考核：91.991% <升遷並嘉獎>

這是我指揮過最棒的一支部隊！
傑克葛斯頓



姓名：Ivan Yvtechenko
呼號：'Gunner'
階級：中校
任務：28
考核：53.987%



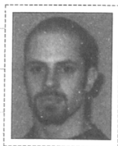
姓名：Christos Panayis
呼號：'Cutter'
階級：資深水手
任務：22
考核：26.221%



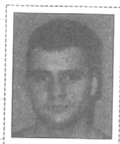
姓名：Sigourney Williams
呼號：'Silk'
階級：少尉
任務：1
考核：2.999%



姓名：Claude Gaudin
呼號：'Sharkie'
階級：少尉
任務：14
考核：33.324%



姓名：Leon Drovkin
呼號：'Pirate'
階級：上校
任務：30
考核：83.332%



姓名：Spencer McNeill
呼號：'Stingray'
階級：少尉
任務：9
考核：189.774%
<升遷並嘉獎>

資訊高速公路已經有六千五百萬年的歷史！

在一九九〇年代大肆宣傳的“資訊高速公路”曾經被認為是人類通訊技術上的一項重大革命，它向人們承諾能夠帶來無窮的利益，所有人無論在地球的任何一端，都可以與其他人進行連線，或是在全球任何一個地點存取訊息。然而不幸地，顯然有人比我們早了一步。

國際外星人科學及海洋文化研究小組的美國專家發現了一個分佈極廣的通訊網路，它開始運作的年代最少可以追溯到白堊紀－這是恐龍世紀的晚期。在發現主要的通訊站之後（官方將地點列為機密），最初的懷疑都已經不存在了，這些通訊站的地點根據推測，應該包括了馬里亞納海溝、依斯特島以及北極。專家認為外星人的資訊交換是由某一個地點的中心機構來負責管理，他們相信這個地點一定就在著名的亞特蘭提斯。

水下人工製品學會的潛水員發現了一些構造精巧，但是目前仍然無法辨識的裝置－不太像目前的電腦“數據機”－掩埋在幾個世紀所形成的淤泥之中。這些裝置看起來並沒有因為浸泡了幾百萬年的鹹水而有腐蝕的現象。

這些發現最令人不安的一點，在於：根據消息來源指出，這些裝置依然還在正常“連線”。一名潛水員試圖在海床上取下一部這種機器，然而他顯然是觸動了某種古老而且精密的水中警戒系統，結果引爆了一枚高壓震撼波的手榴彈。除此之外，科學家在某些主要地點也偵測到密集的電磁波反應。

“外星人－你還沒有見過面的朋友”一書的作者海明教授談論道：

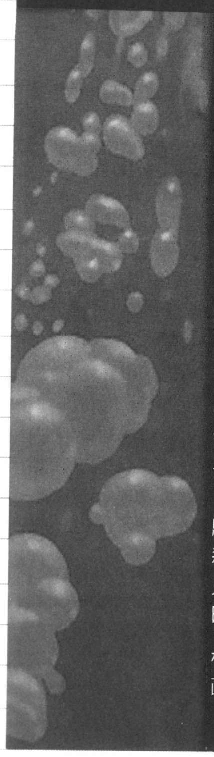
“這無疑是近千年來最偉大的發現之一！至少我們有機會可以剝開它的外殼，看看這些裝置是如何運作的！我們可以了解那些古代的外星生物在想些什麼，他們的感受是什麼！儲存在這些裝置中的訊息，可以提供我們非常有價值的資料，甚至能夠藉由掀起另一波的革命。

“這個巨大、蔓延極廣的的通訊網路，至少比我們的資訊高速公路提早了六千五百萬年－那個時候人類甚至還沒有爬出水面！我以及文化研究小組的同事都認為這個網路是用來傳送訊息，並且協調大量的數值運算（像是人口移動之類的資料）或是傳送建築物資。”

海明教授繼續說道：“舉個例來說，我們能夠解釋在這那段時期之中，為何史前動物會大量遷移？這是有壁畫做為証據。如果單單只是為了尋找食物而遷移，這個說法是無法完全成立的。根據我的判斷，必須再加上一個因素：在同一個時候，有一個十公里寬的巨大“隕石”墜落在墨西哥灣。我認為這顆隕石事實是一艘星際的太空船。以這種規模墜落到地面，碎片一定散布到幾千英哩的範圍，因此建立巨大的通訊系統是非常必要的，這樣才能回收那些物資，免於他人的掠奪。

“我們的研究猜測這個巨大的通訊網路也用來協調恐龍群回到它們潮溼的洞穴。原因是什麼？最初是為了食物的供給，後來則是為了集中豐富的有機物質，供遺傳實驗之用。當然，你們可能會問一個問題－如果他們能夠在六千五百萬年前達到這樣的成果，那麼現在的他們會做些什麼呢？”海明教授現年八十三歲。

不管怎樣，這是誰的主意？



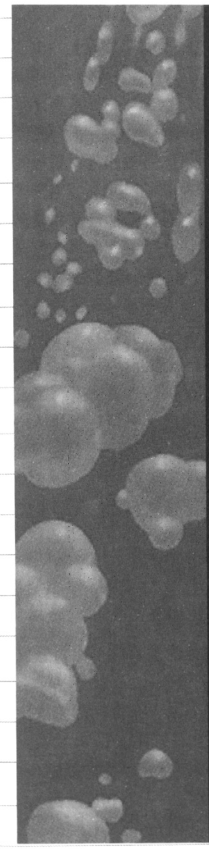
一個狂熱激進的抗議團體，正在遊說全世界各地的政府“和平地與外星人共存”。

“當世界開始出現綠色的時候，他們就存在了”，一名精力旺盛的科特．雷伍德博士解釋道，他是和平研究幽浮大學的畢業生（調停系），目前擔任“外星人之友”的執行長。

“他們是這個美麗星球真正的保衛者，而且在他們的世界之中蘊藏無數神奇的水下奇景。我們有什麼權力殘忍地高聲談論他們？－如果我們曾在這個星球的生命泉源觀賞過一天。”

他的忠實私人助理多莉．杜波里女士非常贊成他的想法。我們在一個非常豪華的“外星人之友”飯店共進午餐，她對我說：“綁架人類的証據總是那麼詳盡，那些實驗的報告只是些恐怖故事罷了－如果他們殺了人，那是因為他們要保護自己以及家人。試問當你被導向飛彈追著到處亂跑的時候，會不會採取相同的自衛手段？”

杜波里女士－她在過去曾經與一些資深的政治人物有來往－顯然有著極大的影響力。



舉個例來說，俄國副總統伯洛明克原先極力主張對幽浮採取追蹤並攔截的態度，但在最近幾個月已經趨於軟化。此外，白宮的資深閣員最近也明顯地轉變態度，對X-COM摧毀外星生物的權力提出質疑。事實上，伯洛明克先生與杜波里女士曾經一同出現在高級的夜總會、賭場以及慶祝酒會，由這點就可以了解杜波里的影響力。

公共關係處的格瑞克先生堅稱：雖然這一類的組織對於政府注重民意有著重大的影響，但是認為外星人遭受虐待根本是無稽之談。“當然，我們不能公佈所有有關外星人活動的資料，但我可以向杜波里女士－以及其他像她的人士－保証，留存這些外星人的碎片，對於他們、他們的家庭、地球的環境以及我們本身，都不會有任何的威脅。”

進入一名X-COM隊員的腦中一分鐘

士兵在作戰前刻的大腦狀態，對於任務的成功與否有著重大的影響。透過先進的顯微技術，微科技的科學家利用多化碳的結構設計了一種機器，這個機器可以殖入士兵的腦部，讓科學家在X-COM安全的實驗室裡面透過機器監視士兵在受到刺激時的反應。研究士兵在作戰前刻的所承受的壓力，其目的是為了讓士兵見到外星人時能夠更有效地採取反應。

新兵Ｘ未經編輯過的訊息：

“我準備好了，不是他們就是我。
在他們找到我之前，先找出他們。
記得：“檢查六點鐘方向”－如果我沒有檢查背後六點鐘的位置，那我就死定了。
檢查六點鐘方向。
曳光手榴彈，檢查完畢。
染料手榴彈，檢查完畢。
魚叉，檢查完畢。
高斯手槍，檢查完畢。
急救包，檢查完畢。
史考帝・科林斯看起來很有信心－他在唬人！他跟我一樣害怕。提醒你，他的兄弟上個星期在外星人反攻時受了傷－他大概想要報復吧。關於這方面他沒有多說什麼，不過我知道，多宰幾個外星人就是了－他的眼中有微光。
我希望留給凱撒的食物夠牠吃。
不知道外星人從六英呎外看起來是個什麼模樣？他們給我看過照片，讓我想想當初是怎麼解釋的，比例由X到Y做改變。
當他面對超音速波手榴彈時會怎麼辦？
大概是被炸掉吧。
三十秒。
我會怎麼反應？
我能看到他的眼睛嗎？他有感覺嗎？
科林斯在看我，好像他知道我在想什麼。他在微笑嗎？
身體被抓緊了，就像他們說的。
腎上腺素增加了，飛行的反應。

該死！沒有地方可以去。
我鼻子好癢。
二十秒。
我做不到，我做不到。
抓住。
我花了六個月訓練是為了什麼？
如果我現在就慌亂了，那麼不就前功盡棄了。
我們在一起，在一起。
人數很多。
我想喝一杯。
十秒。
深呼吸。
一個目的。
一個目的。
一個目的。
一個目的。
該死！
…凱撒。

過於想念名為“凱撒”的狗，對任務的目標缺乏單一的注意力，這無疑會導致此名士兵被殺。在作戰之前，我們必須排除所有情緒上的雜念，將注意力完全集中在任務之上。需要更多的冥想課程：訓練時應該讓他對遭遇到外星生物這件事不會有所懷疑，而且也不必去在乎對方的感覺。只要把外星人幹掉，不要問他是什麼東西！

作者訪談

外星人海上災難的歷史

安東尼・哈弗著
Sharp & Lucas公司出版
定價99.99英磅

從無數個世紀以來，人們就試圖馴服世界的七大洋，然而海洋是個極易改變且難以預測的對手，就如同外星人的威脅一樣。它們可怕的共通點結合在一起，在這個世紀造成了某些著名的“海難事件”。Strange World這次專訪的對象是對外星文化有深刻鑽研的歷史學家，同時也是“外星人海上災難的歷史”一書的作者，安東尼・哈弗教授。

Strange World：教授，是否能夠問您一個問題：您認為外星人造成的海難事件最嚴重的是哪一次？

哈弗：嗯，當然可以，在當時的海難中最著名的例子莫過於那艘“不沈的遊輪”的沈沒事件。

Strange World：您是指“鐵達尼”號？

哈弗：是的，年輕人。當然，到目前為止，我們只知道這艘船的四周都是深黑色的海水，還有魚兒游來游去－此外就是，我應該這麼說，一些邪惡的目擊証人。

Strange World：那麼鐵達尼號是何時…

哈弗：對，現在讓我為你勾勒一幅景象。鐵達尼號完全只是一個有錢人的奢侈品－它的設計並不是為了能夠迅速的穿越大西洋，純粹只是為了展現豪華富麗的一面。整條船極盡奢華之能事，為的只是迎合那些有錢的客戶。船上有棕櫚走廊、土爾耳浴室、室內健身房、理髮店以及首座的船上游泳池。船上的食物也是非常地精緻－你知道嗎，年輕人，在船上搭載了一千

支牡蠣叉，兩千支酒杯…

Strange World：不過外星人第一次出現…

哈弗：三萬六千個橘子，七千棵萵苣－我可以再數下去。因此你看，在鐵達尼號的船上面擁有任何金錢可以買到的東西，除了安全之外。鐵達尼在一九一二年四月十日中午駛離南安普敦－這是她的處女航，也是最後一次的航行。在十一日的晚上，鐵達尼搭載著一千三百一六名乘客及八百九十一名船員。現在－這是最有趣的部分…

Strange World：教授，錄音機還在錄…

哈弗：在這個海域中的許多船隻回報有冰山出現，一定有報告傳送到鐵達尼號的收發室，不過船員並沒有因此提高警覺。事實上，他們還朝前方全速前進！你可能會問：他們到底是為了什麼要這麼做？各種猜測一直到今天都還在持續。那個時候是晚上十點鐘；海面上風平浪靜，天空中掛滿了星星，但是月亮沒有出來。弗雷德里克負責瞭望，而且他已經盡可能地做好他的工作。當他看見某個東西的時候，搖了三次鈴並被詢問看到的是什麼。最常出現的回答是“正前方有冰山！”；然而不幸地，他的話已經被錯誤引用了好幾年。我堅信他當時的回答一定是“正前方有奇怪的不明物體！”，然而船員因為過於訝異，不知不覺地將他的話給聽錯了。

等到發現錯誤時已經來不及採取閃避的動作，因此整艘船就被捲入到海水之中，事後我們將原因歸咎於巨大的冰山。當然，史密斯船長曾要求提出損壞報告，他被告之這艘船將在兩個小時之內沈沒。最後一個求救的訊息為：“引擎室已經滿到鍋爐之上…”，再一次，這又是個錯誤的引用。事實上，最後的呼叫應該是“引擎室已經滿到鍋爐之上－到處都是奇怪的生物！”。這是不合理的，我聽到你所說的，不過你也聽聽我的看法，年輕人。

在船上一定有一名叫做布魯斯・艾思梅的人，他似乎能夠對船上的人員產生極大的影響力。因為某種原因，史密斯船長被艾思梅的三吋不爛之舌所

說服，將船長的職權讓渡給他－因而原先可以閃避冰山的預警沒有被注意。因此，在那個宿命的夜晚，不沈的鐵達尼號沈沒了。然而沈沒的原因並不是冰山，而是某種超乎人類想像，威力更加可怕的東西。

Strange World：那是什麼東西呢？

哈弗：這是很明顯的，那一定是外星人。我敢說這群外星人在扮演宇宙海盜。鐵達尼號的上面包含了無數的人工製品以及財寶，對這些深海的生物而言具有極大的吸引力，它們一定會不擇手段去得到這些東西。艾思梅也是整個事件的共犯，而且我坦白講，他根本就不是地球人。

Strange World：他是幽靈嗎？我曾經聽過謠言…

哈弗：是的－就是因為他的影響，鐵達尼號才會步向滅亡之路。史密斯船長已經無能為力。冰山本身事實上只是精心製作的幻象，它不過是外星人強大武力的偽裝而已。鐵達尼號的財富被洗劫一空，她的沈沒只是用來羞辱人類－對外星人而言，人類的"不沈神話"是完全不存在的。

Strange World：您的論點相當有說服力，教授，但是…

哈弗：況且，如你所知道的，還有許多著名的海難事件－這些只是它們搜括人類財富的一部分手段而已。百慕達三角洲是另一個很有趣的例子，在這裡的幻象是它們最引以為傲的。

擊落

一次攔截任務的對話

二〇〇三年八月

*** ***－代表干擾。

"攔截機二號呼叫艾爾發一號基地，

攔截機二號呼叫艾爾發一號基地，完畢。

"我們正在低飛，距離死海上空五百英呎。

攔截一架*** ***不明飛行物體。對方擁有重武裝。

我們左翼的引擎故障，右翼的*** ***。我們準備降落，

請提供援助。"

"聽到了，攔截機二號，攔截機一號及四號正飛往你的座標點；

當你們降落之後，打開求救信號並移動到安全的距離，完畢。"

"知道了，艾爾發基*** ***（兩個爆炸聲）*** ***

天啊，他們還在我們的後面*** ***我們有麻煩了，你聽到了嗎，導航系統失靈，失去所有的動力，我們往下掉了。***（一個爆炸聲）***

通訊結束

四十分鐘之後，攔截機二號的殘骸被發現漂浮在死海的海面。

所有機員下落不明。

深海呼吸器

深海呼吸器"Oxygene"最早是由美國海軍在一九九〇年代為深海潛水員所發展，它可以讓潛水員潛到六千英呎以上的深度，而且不需要攜帶沈重的氧氣筒。Oxygene安置在肺部之後，人員可以像在空氣中一般呼吸；只要保持正常的呼吸，液體就能夠在肺部吸進呼出。由於肺部之中有液體，因此不但不需要呼吸裝置，而且也不必穿著潛水衣。深海的水壓只有在潛水人員的維生系統（像是中空的肺部）無法抵抗壓力時，才會造成傷害；當潛水員的肺部及氣管都充滿液體的時候，問題就不存在了。然而，在十名的潛水人員之中，目前有兩名因為使用這個裝置而引發抽筋，此外，在實驗測試中也發現到癌細胞。在更多的研究成果發表之前，暫時禁止讓自願者進行試驗。

發狂－

這在作戰時代表什麼涵意？
由Kuril Trench Alpha的心理學家為各位說明

發狂（Berserk）這種精神疾病，最早出現在一九七〇年代的越戰之中；海軍陸戰隊的隊員如果長期處於壓力過大或極度焦慮的狀況，很有可能會出現這種症狀。根據過去的例子，當潛水員處於敵人強大的火力之下，尤其是已經有一名以上的隊員陣亡時，有時就會發狂。不管是什麼原因造成的，潛水員的情緒一定到達這個臨界點，他的心理就會失去控制。發狂的人通常會將他所看到的任何人或任何事物當做敵人，如果這個情況發生在 X-COM隊員的身上，這名經過嚴格訓練的人員將會導致十分悲慘的結果，經常會造成其他隊員的傷亡。

從現在開始，在甄選X-COM成員的時候，測驗的項目將包括數個高壓力／焦慮的測試，希望將可能罹患發狂症的人員給過濾出來。

節錄自醫學月刊

困在外星人進行恐佈活動的地點

抄寫自二級中尉Kato Koto的聲音日誌。Kato Koto是名X-COM的成員，這是他的最後一個任務：二〇〇一年六月二日，巴黎的外星人據點。

六月二日3：00

我現在只剩下一個人了。我的船大約在兩個小時之前炸毀。我偏離了集合地點十分鐘，並且已經發出求救信號。敵我雙方的人數比例懸殊，超過五十比一。我相信只有兩名隊員能夠回到Skyranger。從我坐著的地方望過去，可以看到半個城市都在火光之中。他們的攻擊的確很猛烈，整個城市到處都是屍體。我還沒有發現任何的生還者，但我會繼續找下去，直到搜救飛機到達為止；我希望他們能夠在兩個小時之內抵達。

六月二日6：00

到目前為止，沒有見到任何搜救飛機的蹤影。我仍然沒有辦法發出任何東西，無線電也只能收到一些雜音；或許外星人使用了某一種干擾裝置吧。

我還是沒有發現生還者。有六個外星人經過，查看一部燒毀的巴士。我丟出了一枚手榴彈，炸死了五個，另一個在逃跑時被我開槍打死。從現在開始的每一刻，我將繼續搜索街道，直到搜救飛機抵達為止，然後回到會合的座標點。

六月二日13：00

仍然看不見搜救飛機的蹤影。我開始懷疑是否被外星人干擾了求救信號以及我的無線電。然而，我終於發現了一群人。當一名年輕女孩呼喚我的時候，我正走過一條小街道。她帶領我穿過一些建築物的廢墟，

到達生還者聚集的地方，大約有一百個人藏身在一幢倒塌的辦公大樓的地下室之中。某些人受了傷，不過大部分只是受到驚嚇而已。我試著安撫他們，跟他們保證戰鬥機很快就會到達這裡。然而在我們藏身的地方，我聽到爆炸聲愈來愈近，外星人正朝向這邊過來，沒有多久就會找到這裡。我會留在這裡盡一份力，不過我想沒多久一切都會結束的。

Kato Koto的屍體一直沒有被發現。當後援的飛機抵達時，外星人已經離開了。

<記錄結束>

接下來的文件是傑克·蓋斯頓在二○○○年九月接受指揮官訓練的部份講義，這份文件談到了與外星人交戰時的戰術應用。在外星人戰爭中，正式的列陣會戰很少，而且這些資料很明顯有許多都是出自於傳統的軍官訓練教材，不見得合乎實際情況。傑克·蓋斯頓曾說過，在*X-COM*的早期日子裡“沒有人知道他到底在幹什麼，也不知道敵人是誰，更不知道如何與外星人打交道。”

戰術應用

X-COM指揮官的訓練課程筆記

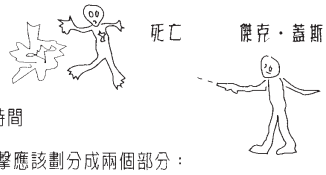
攻擊的問題　　你被攻擊了！

在戰鬥時如果準備與敵方的外星人接觸，一名X-COM的戰場指揮官必須先利用偵察獲得足夠的訊息，然後衡量他的戰略情勢並做出決定：

a.攻擊外星人

或

b.等著被攻擊



或

c.避免攻擊以爭取時間

如果選擇(a)，則攻擊應該劃分成兩個部分：

1. 攻擊沿著整個或部分的據點：將外星人的武力困在地面；耗損對方的抵抗火力；在發動總攻擊的時機點到了時避免對方獲得增援。

2. 找出對方的弱點發動總攻擊。

在攻擊1時請注意：如果有機會攻擊對方的核心，指揮官應該發動區域攻擊。

在攻擊2時請注意：總攻擊應該以下列其中一種方式來執行：

i.當作戰計劃確定且發出命令之後，指揮官必須讓部隊瞭解作戰的目標並指定攻擊的方向。



或

ii.大群的後援部隊留在指揮官身邊，直到發動總攻擊為止。在作戰的期間，指揮官可能會發現適合發動總攻擊的目標，或是找出外星人防守上的弱點。

攻擊計劃

第一個步驟

在外星人的位置中選擇適合攻擊的地方。

攻擊的目標為：

1. 困住外星人，在發動總攻擊的時機點到了時避免對方獲得增援，進而迫使他們耗盡後備部隊。

2. 減低外星人的抵抗火力，尤其是那個打算做為總攻擊的目標點。

3. 當機會來臨時發動區域攻擊，減弱外星人的固守據點的能力，或是強迫他們往後撤退。

沿著較寬的陣線攻擊，顯然效果會比較好，最好是能夠涵蓋敵人的陣線，圍繞對方的某一個側翼或兩翼。不過請記得：在攻擊時必須保有足夠的力量，而且這個方式會限制正面的範圍。

請注意：攻擊如果想要有效，一定得有一個確實的作戰目標；半吊子的策略是不會成功的。

第二個步驟

選擇總攻擊的地點。



發動總攻擊的目標點應該選擇：

1. 在外星人的陣地中選擇能夠產生重大成果的部分，一般而言，這通常是指敵人的側翼。攻擊敵人的側翼會威脅到他們撤退的路線，而且可能危及對方的正面力量。



2. 敵人有可能聚集重型武器或大砲，準備進行集中射擊或縱射的位置。

3. 地面部隊容易進入的位置，而且在部隊移動的路徑上可以利用天然掩護隱藏蹤跡。

請注意：如果敵人的位置不符合上述的任何一項條件，則指揮官必須在這三個項目之中做選擇。在這個情況下，指揮官應該先考慮減低敵人的抵抗火力。

第三個步驟

在整支部隊中選擇人員：

1. 發動攻擊或開火。
2. 發動總攻擊。
3. 做為後備部隊。

請注意：指揮官必須指定每個單位的作戰目標，一部分擔任火線射擊、一部分擔任支援、一部分做為後備部隊。

在理想的情況下，指揮官必須先決定進行總攻擊的士兵，然後利用剩餘的人員擔任火線射擊，攻打敵人的正面。

第四個步驟

選擇重型武器或大砲（如果有的話）的位置。如果是在一個沒有掩護的地點，記得指派一支護衛隊保護這些單位。

首先我們必須決定大砲的工作：

殺手！

1.在攻擊開始的時候－

當地面部隊佈署或展開攻擊時，一小部分的重型武器必須直接射擊最重要的目標；剩餘的部分也必須準備就緒，隨時可以上前應戰。

2.當地面部隊前進的時候－

在這個階段需要更多的支援，因為將有更多的單位加入行動並開火攻擊對方前進的地點。

3.在總攻擊的時候－

所有可以使用的重型武器全部對準總攻擊的目標點；除此之外，重型武器的所在位置也必須向前推進，支援前進中的部隊。

4.當對方的據點被奪下時，所有的重型武器應該全部送到這個地方，這是為了：

a.擊破敵人第二個位置的抵抗
b.支援追擊的行動
c.抵擋敵人的反攻



第五個步驟

選擇坦克或其他類似車輛的開始位置，並決定使用哪一些坦克。

當敵人變得非常疲憊或是能夠將對方趕出戰場時，才是使用坦克的時機。因此在戰鬥的初期，千萬不要將坦克的資源給耗用殆盡。

凱西

在戰鬥中使用坦克或類似的車輛：

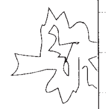
1.保護地面部隊的側翼，避免遭受對方反攻。
2.威脅敵人的側翼，或是繞過側翼攻擊敵人的後備部隊及補給線。
3.為總攻擊增加火力。

第六個步驟

選擇工程師（如果有的話）的位置，並指派他們在作戰時的工作。

在任何一次的主要攻擊之後，工程師應該往前移動，加強據點的防禦工事或是改善通訊的狀況。

第七個步驟



選擇醫護人員的位置（如果有的話）。

在攻擊開始之前，這個位置通常很難先做決定。

有關傷兵所在地點的訊息，必須立即回報給醫護人員的指揮官知道。擔架兵應該往前推進，並找尋適當的掩護。

第八個步驟

在戰鬥的過程中選擇運輸機及支援部隊的位置。

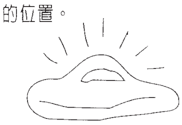
運輸機以及支援部隊應該保持在後方安全的地點，並與前線維持良好的通訊。

第九個步驟

在指揮官所在的地點選擇報告（Reporting）的位置。

指揮的地點視部隊的規模而定。

如果部隊的規模較小，指揮官應該：



1.善用個人的領導能力；
2.站在可以看見整個局勢的地方；
3.站在可以收到報告的地方；
4.站在可以立即發出命令的地方。

如果部隊的規模很大，指揮官應該位於後方，避免被戰場上發生的事情所困擾，並與次級指揮官保持良好的連繫。



目錄

前言 2
情節 2

技術支援 3
包裝內容 3
系統需求 3
相容性因素 4
磁片版的安裝與執行 4
光碟版的安裝與執行 5
問題解答 5
記憶體管理程式 8
滑鼠驅動程式 8
病毒 8
Read Me 檔案 8
軟體服務 9

快速入門 10
給老手級玩者 10
遊戲進行的模式 10
開始遊戲 11
建立基本設施及防衛武力 11
存檔 13
巡邏任務與空中交戰 13
地面戰鬥模式 14
地面戰鬥注意事項 15
地面戰鬥求生技巧 17
掃蕩戰場的策略 20
培養鋼鐵勁旅 20
長期規劃 21
結語 22

英文速查手冊 23
依遊戲畫面分類 23
綜合列表 30

前言

「幽浮」系列遊戲是由MicroProse公司製作, 第三波文化事業股份有限公司代理發行的策略遊戲。「幽浮2 - 深海出擊」則是該公司繼「幽浮 - 地球防衛武力」之後, 再次發表的策略巨作。

「幽浮 - 地球防衛武力」自上市以來, 頗受全世界媒體和玩家的好評; 在美國榮獲多家遊戲雜誌和 Internet 玩家評爲全球最佳策略遊戲, Computer Game Review 更給予 97% 接近滿分的超高評價。在國內, 電腦玩家雜誌推崇它是「1994年最佳遊戲」, 新遊戲時代雜誌頒予「新時代獎」。以一個策略遊戲而言, 能獲得衆人給予如此好評, 恐怕是自「文明帝國」以來絕無僅有的。

「幽浮 - 深海出擊」是「幽浮 - 地球防衛武力」的正宗續作, 在遊戲的操作界面上並沒有大幅變動, 但遊戲的深度卻更吸引人; 如果您見識過前一集的威力, 這次您更是不能錯過!

情節

本遊戲的劇情完全根據上集而來。話說當外星戰鬥組織(X-COM)成功地消滅外星人在太陽系內的據點時, 垂危的異形首腦趁機向整個銀河系發出了一道訊息, 結果喚醒了原本蟄伏於地球深海的異形同類。

當然, 與異形之間的血腥戰鬥不得不再度展開。

您是不是已經準備好了?

技術支援

包裝內容

在「幽浮2-深海出擊」遊戲包裝內, 您應該可以找到遊戲手冊一本、戰鬥筆記一本、快速入門與英文單字速查手冊一本、三吋半磁片四片(磁片版)或光碟片一片(光碟版)。

系統需求

要安裝及進行本遊戲, 您的電腦必需配備有80386、80486或Pentium, 而且執行速度達33Mhz以上的中央處理單元。如果您希望玩得非常順暢, 我們建議您使用80486且運算速度在50Mhz以上或更快的電腦。

您的電腦必需裝置有DOS(磁碟作業系統)5.0以上的版本。目前市面上幾乎大部份80386、80486或Pentium都附有此種作業系統。

您開機後必需擁有剩餘520KB(532,480bytes)的傳統記憶體。您不必明白到底KB指的是什麼(1KB=1,024bytes); 您只需在DOS提示號下執行MEM/C並按下<ENTER>鍵即可看到這項資訊。執行後, 在螢幕上您可以發現一行顯示著 Largest executable size 的文字, 其後面便是剩餘傳統記憶體的數目。

您的機器總共需要4MB記憶體, 其中有3MB(3,072KB)必需是閒置的(FREE)。在操作MEM/C指令後, 您同樣可以看到這個數字。

安裝「幽浮2-深海出擊」磁片版時, 遊戲會將全部程式拷貝到您的硬碟上; 安裝光碟版時則僅拷貝部份。所以您的硬碟必需有足夠的剩餘空間才能完成安裝的動作。如果您使用的是磁片版, 那麼您至少需要16MB空間(大概17,000,000bytes); 如果您使用的是光碟版, 那麼您至少需要3MB(大概3,500,000bytes)的硬碟空間。如果您在硬碟的DOS提示號下執行DIR/W指令, 在所有文字顯示完後, 最下面那一行就是您的硬碟剩餘空間。

您的顯示卡必需是VGA以上(SVGA更好)。

您必需在電腦上裝設有滑鼠, 滑鼠驅動程式必需是Microsoft相容且版本爲8.01以上者(或百分之百相容者)。

如果您使用光碟版, 您必需有一部光碟機。如果您希望看到順暢的動畫顯示, 您的光碟機必需是雙倍速以上。

如果您對以上的各種術語不清楚, 請您務必先參考原版的DOS使用手册, 或向您的硬碟經銷商詢問細節。如果您還是遇到問題, 請與本公司軟體服務組聯絡。

相容性因素

下面列有我們已知的不相容狀況。不過由於軟體的測試不可能盡善盡美, 如果您遇到不可預期的問題, 請您與本公司軟體服務組聯絡。

此遊戲並未在 Microsoft Windows 操作環境下進行測試, 因此我們建議您勿在 Windows 環境之下操作本遊戲。二者不相容的機率相當大。

我們強烈建議您除了記憶體管理程式外, 不要在執行本遊戲前載入任何常駐型程式(TSR)。這些常駐型程式不但佔用了寶貴的記憶體, 也使遊戲的速度變慢了。更糟糕的是它們可能導致當機的後果。

磁片版的安裝與執行

1. 請先將遊戲磁片的第一片放入磁碟機並切換到磁碟機代號之下(A:或B:)。
2. 鍵入 INSTALL 並按下<ENTER>開始進行安裝。
3. 安裝程式會詢問您欲安裝的硬碟子目錄, 完成後便開始進行拷貝檔案的動作。其間程式會要您放入其它磁片, 請按照磁片號碼放入, 再按任一鍵繼續。

3. 安裝程式會詢問您欲安裝的硬碟子目錄, 完成後便開始進行拷貝檔案的動作。其間程式會要您放入其它磁片, 請按照磁片號碼放入, 再按任一鍵繼續。
4. 接著, 安裝程式會要您對音效卡進行設定。如果您不知道如何設定, 那麼可以先選 No Sound 選項, 以後還可以再回來設定(在硬碟子目錄提示號下同樣執行INSTALL指令)。
5. 當安裝完畢之後, 您就可以進入本遊戲了。
6. 請確定您在硬碟提示號之下(執行C:並按<ENTER>)。
7. 切換到本遊戲的子目錄(執行CD\MPS\TFTD並按<ENTER>); 如果您安裝本遊戲的子目錄不是MPS\TFTD, 請切換到正確的子目錄之下。
8. 鍵入TERROR並按<ENTER>即可。

光碟版的安裝與執行

1. 請先將遊戲光碟放入光碟機並切換到光碟機代號之下(D:或E:)。
2. 鍵入 INSTALL 並按下<ENTER>開始進行安裝。
3. 安裝程式會詢問您欲安裝的硬碟子目錄, 完成後便開始進行拷貝檔案的動作。光碟版大約會佔用3MB的硬碟空間。
4. 接著, 安裝程式會要您對音效卡進行設定。如果您不知道如何設定, 那麼可以先選 No Sound 選項, 以後還可以再回來設定(在硬碟子目錄提示號下同樣執行INSTALL指令)。
5. 當安裝完畢之後, 您就可以進入本遊戲了。
6. 請確定您在硬碟提示號之下(執行C:並按<ENTER>)。
7. 切換到本遊戲的子目錄(執行CD\MPS\TFTD並按<ENTER>); 如果您安裝本遊戲的子目錄不是MPS\TFTD, 請切換到正確的子目錄之下。
8. 鍵入TERROR並按<ENTER>即可。

問題解答

Q: 爲什麼我沒辦法將遊戲安裝入硬碟?

A: 1. 您最好重新檢查自己的系統需求, 尤其是剩餘的硬碟空間是不是足夠。在上面「系統需求」一節有詳細的說明。

2. 如果您還是遇到問題, 那麼有可能是遇到磁碟機校準不一致的問題。(如果您購買的是磁片版)建議您將原版磁片予以備份後, 使用備份磁片進行安裝。有時候可能因爲您的磁碟機無法讀取原版磁片的資料而導致安裝上的困難, 使用備份的磁片進行安裝或許可以解決問題。但如果您連備份的動作都無法進行(備份過程中出現無法讀取的訊息), 那麼請將磁片寄回本公司軟體服務組進行維修。
3. 如果您在硬碟上使用了 Doublespace 或類似的硬碟壓縮軟體, 那麼建議您將遊戲安裝在未壓縮(uncompressed)的硬碟上。
4. 如果能夠, 建議您將遊戲安裝在其它機器上以確定本軟體是否確實有問題。

Q: 我要如何拷貝磁片?

A: 在 C:\ 提示號下, 使用 DOS 磁片拷貝指令 DISKCOPY A: A: (視磁片所在的磁碟機代號)並按下<ENTER>即可開始磁片的拷貝。如果您仍有疑問, 可參考原版 DOS 使用手册。

Q: 何謂開機磁片?

A: 這是可以啓動作業系統的磁片, 您可以使用 DOS 的 FORMAT /S A: 指令進行製作開機磁片的動作。在開機磁片上可以有不同的系統啓始檔(CONFIG.SYS與AUTOEXEC.BAT), 請參考您的原版 DOS 使用手册。步驟如下

1. 製作系統磁片的方法, 請仔細依照 DOS 使用手册所述進行。如果您購買的是光碟版, 請務必將光碟機驅動程式加入系統啓始檔案中。
2. 將製作好的開機磁片放入磁碟機, 再打開電腦。在遊戲進行的過程中, 請記得將本開機磁片放在磁碟機裡面。

Q: 爲什麼我的遊戲速度很慢?

A: 如果您的機器本身並不慢, 那麼您或許可以考慮將 SMARTDRV.SYS 或 SMARTDRV.EXE 這個檔案加入 CONFIG.SYS 或 AUTOEXEC.BAT 啓始檔案之中。

如果您使用的作業系統是 MS-DOS 5.0, 那麼在您的 CONFIG.SYS 檔案中加入

DEVICEHIGH=C:\DOS\SMARTDRV.SYS

如果您使用的作業系統是 MS-DOS 6.0 或 6.2, 請在 AUTOEXEC.BAT 加入

LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE

不過, 如果這個程式與您的記憶體起衝突時, 您可以將這一行指令拿掉。

Q: 我可以在 Windows 環境下玩這個遊戲嗎?

A: 不行! 我們不建議您這麼做; 事實上這麼做也不會有足夠的記憶體供遊戲使用。

Q: 這個遊戲可以和 DR DOS 、 Novell DOS 7 或 OS/2 相容嗎?

A: 我們無法保證完全相容。MicroProse 的遊戲目前都是爲 MS-DOS 5.0 和百分之百相容的作業系統而製作的。

Q: 何謂基本記憶體(Base Memory_?

A: 這是指裝設在您機器上的 1MB 主記憶體。它可以區分爲 640K 的傳統記憶體(Conventional Memory, 供作業系統和一些應用程式使用)和 386K 的上層記憶體(Upper Memory, 供一些系統軟體使用)。如果您將一些驅動程式載入上層記憶體, 那麼您就有多一點傳統記憶體供應用程式使用。請記得, 剩餘的傳統記憶體空間愈多愈好。

Q: 何謂延伸記憶體(Extended Memory, XMS)?

A: 在1MB基本記憶體以上的記憶體常稱爲延伸記憶體。這些記憶體常可供應用程式使用, 也可以模擬成擴充記憶體(EMS)。

Q: 何謂擴充記憶體(Expanded Memory, EMS)?

A: EMS原本是設計來擴充 PC 記憶體的規格, 它的歷史遠比 XMS 來得久, 所以至今仍有許多軟體(包括 MicroProse 的大部份遊戲)支援這個規

格。如果您將 DOS 的 EMM386.EXE 程式放在 CONFIG.SYS 裡, 它就可以將 XMS 模擬爲 EMS 使用。

請注意: 雖然硬碟空間和記憶體都以 MB 爲單位表示, 但這兩者完全不同, 請您千萬把它們搞混了。

記憶體管理程式

如果您在遊戲進行時遇到不尋常的當機問題, 或突然跳回 DOS, 那麼很可能是本遊戲與您所使用的記憶體管理程式發生衝突所致。我們建議您只使用附在原版 DOS 裡的記憶體管理程式(亦即 HIMEM.SYS 與 EMM386.EXE)。如果您有好幾個同一式的不同版本, 那麼建議您嘗試使用 MS-DOS 5.0, Windows 3.1, MS-DOS 6.0 或 MS-DOS 6.2 (依順序)所附的記憶體管理程式。

滑鼠驅動程式

引起當機的另一個常見的原因是滑鼠驅動程式。我們建議您使用 Microsoft 滑鼠驅動程式 MOUSE.COM 或 MOUSE.SYS v8.01以上的版本。詳情請參考原版 DOS 手冊。在 Windows 3.1 和 MS-DOS 6.0 或 6.2 軟體中附有一個 MSD 程式, 您可以使用此程式以得知您的滑鼠驅動程式版本。

病毒

病毒也是常引發問題的原因。盜版軟體常常是病毒的來源, 所以建議您務必使用原版軟體。

Readme 檔案

在遊戲子目錄下您可以找到一個名爲 README.TXT 的檔案, 裡面有關於本軟體的最新更新訊息。您可以使用喜歡的文書編輯程式或 DOS 提供的 EDIT 程式來看這個檔案的內容。

軟體服務

如果您看過以上的章節、詢問過硬體經銷商、查閱過原版 DOS 手冊, 卻仍有克服不了的問題, 您可以向本公司尋求支援。不過在那之前, 請您務必提供本公司以下的必要資訊, 以使本公司能爲您進行更完善的服務:

1. 遊戲的正確名稱(包括磁碟版或光碟版等資訊)。
2. 機器的型號(CPU編號)。
3. DOS 版本。
4. 執行遊戲前尚剩餘多少傳統記憶體、擴充記憶體和延伸記憶體。
5. 若發現錯誤訊息, 請立即將它仔細的抄起來。
6. 遊戲的版本。
7. 滑鼠的型號與驅動程式的版本。
8. AUTOEXEC.BAT 與 CONFIG.SYS 的內容列表。

此外, 請記得, 如果您打電話給本公司的軟體服務組, 您最好就坐在機器旁邊。您可以使用電話、傳眞或郵寄的方式與軟體服務組聯絡。

快速入門

給老手級玩者

如果您已經玩過「幽浮 - 地球防衛武力」而且自認能充分掌這個遊戲, 那麼您已不需要再看本快速入門手冊。您可以直接查閱遊戲手冊上的說明, 也只需參考本手冊中「英文速查」的部份。不過對於並未玩過前集的朋友, 建議您不妨先看看本手冊, 您會比較容易對遊戲多一點全面性的認識。

遊戲進行的模式

本遊戲具有一些與「銀河霸王」或「文明帝國」類似的特色, 都需要玩者從無到有逐步發展科技, 以掌握並主導其霸業。如果您是有求知慾的玩者, 此遊戲具有無上的魅力。

不過在3D地面戰鬥的部份, 卻是其它遊戲無法比擬的。您必需領導數名組員, 在每個有異形出沒的地方展開搜尋。這些地方可能在海溝、都會區或異形基地, 每個組員得好好的利用地形以爲掩蔽, 否則不知由何處飛來的子彈就會要了命!

整個遊戲的過程都是在極爲緊張的氣氛下進行著; 呼嘯而過的子彈聲、隊員被擊斃的慘叫聲、外星人被宰時的哀叫聲, 以及不知何處傳來的腳步聲, 讓玩者的心理也隨之不斷的上上下下; 這些都是一般策略型遊戲見不到的。

隨著科技愈來愈發達, 玩者的裝備也會愈來愈精良; 這是玩者能從中獲得成就感的地方。不過攔截、戰鬥並不是本遊戲的主要任務, 玩者必需對擄獲的活外星人展開嚴刑逼供, 才能明瞭對方入侵地球的目的。

本手冊以下的部份, 就是讓您能快速上手的必要技巧, 也是第三波特別爲國內消費者所精心製作的。您不一定要照著本手冊提供的方式進行遊戲,

但是它卻能帶領您比較輕鬆地邁開第一步。此外, 也請您隨時參考本遊戲內附的正式遊戲手冊, 以了解部份操作上的細節。遊戲手冊的第一章便是遊戲入門, 建議您先翻一翻它, 同時參考本手冊。

開始遊戲

在開始之前, 遊戲會詢問您希望以什麼等級進行。建議您選老手級(VETERAN), 如此遊戲的進行會比較緊湊、刺激。除非您眞的對自己沒有很大的把握, 否則不需要選新手級(BEGINNER)。

遊戲一開始, 決定基地的位置是很重要的。不要爲了您住在台灣而把基地蓋在台灣; 記得您所要保衛的是全世界, 以戰略觀來看, 中美洲東岸的海底應該是最好的選擇, 保衛範圍可涵蓋北美、南美、非洲以及歐洲。接著, 儘速在印度地區加蓋新基地(請參考BASE選單中BUILD NEW BASE選項), 那麼保衛範圍可進一步擴大到東歐、整個亞洲以及澳洲、大洋洲。本遊戲的遊戲手冊中有另一種建議, 您不妨也參考參考。

由於初期您所擁有的基金並不多, 所以不要建立太多基地, 否則財務狀況會快速地惡化, 各國也會拒絕繼續給予資助。等到日後資金慢慢充裕之後, 您可以繼續在其它地方建立其它的基地。基地數愈多, 您的全球防衛網也就愈建全, 但是財務負擔也愈重。建議您維持三到五個基地就已經足夠了。

建立基本設施及防衛武力

您現有的武力包括一架突擊隊運兵機(TRITON)和兩架攔截機(BARRACUDA); 請把一部攔截機的裝備改良爲D.U.P. HEAD(請參考BASE選單中Equip Submarine選項), 此種武器的射程比較遠, 威力也比較大。

以下假設您已經擁有兩個基地, 分別稱爲主基地與新基地。在新基地中, 記得先蓋兩個機棚(SUB PEN)給即將購買的兩部攔截機使用, 還有一個倉庫

(GENERAL STORE)以存放各種設備(請參考BASE選單中BUILD FACILITIES選項)。

在主基地中, 外星人收容所(ALIEN CONTAINMENT)一定要先蓋, 以免以後抓回來的外星人活口没地方住而死亡。其次, 宿舍(LIVING QUARTERS)、實驗室(LABROTARY)與倉庫也要加蓋, 以免新聘請的戰士、科學家和工程師没地方住, 戰利品没地方存放。一間宿舍可以容納50個人, 您可以蓋到六間, 容納300個人。倉庫則可以蓋到四間。不過不是一次就蓋這麼多, 請視財務狀況而定。

主基地中原本就已經有標準聲納系統(STANDARD SONAR), 您現在還需要加蓋一個寬陣列聲納系統(WIDE ARRAY SONAR), 以增強偵測飛碟活動的能力。

到目前爲止, 您的主基地應該至少已經有外星人收容所、宿舍、實驗室、倉庫、大型雷達各一正在建造中; 新基地則有兩個停機棚與一個倉庫在建造中。

如果您的基金尚有些餘裕, 您還可以多聘雇些人員回來(請參考BASE選單中PURCHASE/RECRUIT選項)。建議您增聘兩名戰士(AQUANAUT)和十名科學家(SCIENTISTS)。

現在是爲您的突擊特遣隊補充裝備的時候了。在基地中EQUIT SUBMARINE畫面下選TRITON-1, 再選EQUIPMENT選項, 把所有基地已有的裝備全部加上去(將來您慢慢有經驗後, 可以更清楚什麼該帶、什麼可不帶)。如果您對裝備武器的方法不是很清楚, 請參考手册中更詳細的說明。

有些武器裝備是原來没有的, 您必需自行採購。在基地中PURCHASE/RECRUIT選單中, 您可以增購一部飛彈坦克(COELACANTH/AQUA JET)、坦克飛彈(AQUA JET MISSILES)12個、瓦斯砲(GAS CANNON)的高爆彈頭(GC-HE BOLTS)兩個、燒夷彈頭(GC-P BOLTS)兩個、水波砲(HYDRO-JET CANNON)及其高爆彈頭(HJ-HE AMMO)兩個、燒夷彈頭(HC-P AMMO)兩個、魚雷發射器(TORPEDO

LAUNCHER)的大型魚雷(LARGE TORPEDO)兩個、燒夷魚雷(PHOSPHER TORPEDO)兩個、電擊棒(THERMAL TAZER)八個, 以及照明彈(CHEMICAL FLARE)八個。您必需等待採購的武器到貨以後, 才能裝備在運兵機上, 而運兵機的運載空間是有限的, 不見得所有裝備都上得去。但是請記得火箭坦克、火箭發射器(及足夠的火箭)與電擊棒都是必備。

存檔

本遊戲可讓您儲存多達十個進度, 請妥善利用。爲確保戰果, 您至少要保留一個進度儲存最佳的狀況、一個進度儲存地面戰鬥或空中戰鬥之前的狀況, 以及兩到三個臨時進度。臨時進度是用來儲存地面戰鬥狀況的, 您可以每回合便存一次。

巡邏任務與空中交戰

從一開始您就得不斷地派出攔截機到世界各地進行巡邏。雖然您有兩架攔截機, 不過建議您一次派一架就可以了, 免得兩架同時在加油(REFUELING)而讓好不容易偵測到的飛碟從容逃逸, 並引起當地國家的不滿。如果您不知道如何派遣攔截機, 請參考遊戲手册中更詳細的說明。

要將攔截機派到什麼地方去呢? 基本上全世界各地都要面面俱到, 不過建議您最好挑那些對X-COM計劃有補助的國家輪流造訪。看看主畫面中FUNDING選單, 裡面列有美國、俄羅斯、英國、法國、德國、義大利、西班牙、中國、日本、印度、巴西、澳大利亞、奈及利亞、南非、埃及, 以及加拿大。各國在每月最後一天會決定補助額度, 所以您最好在這一個月的時間內, 對每個國家或鄰近地區都去巡邏過。如果您對某個地區缺少照顧, 或老是讓飛碟在其上出没而不予攔截擊毀, 那麼該國必定會減低其補助的額度。

爲節省時間, 您指派巡邏任務之後便可以把時間流量調整爲小時, 任務的進行也會快一點。若未發現敵蹤, 那麼等原機加油完畢後再派出去。

萬一發現了飛碟, 馬上攔截。由於一開始您的防衛網不夠密, 讓飛碟溜走是在所難免的, 不必灰心。等到您擁有的攔截機漸漸多了, 那麼就可以從不同的基地派出二三架聯合圍剿。

一開始您只會遇到小型的飛碟, 只要追得上, 一架攔截機即可解決。不過後來您會逐漸碰到中大型的飛碟, 那就比較棘手了; 如果您不顧一切與之硬拚, 結局必是機毀人亡。遇到這種情況, 您可以讓最先接近的攔截機與之保持距離(STAY OFF), 然後選擇會戰畫面左上角的小框框, 讓戰鬥狀況暫時維持(戰鬥畫面縮成小圖像), 等待僚機也跟上後, 把小圖像放大, 兩架聯手攻擊之。如果敵艦真得很強(例如大型或超大型), 那麼如法炮製, 可以有多達四架聯手圍攻, 不怕打不下來。

面對強大的敵手, 您最好選擇保守的攻擊形態(CAUTIOUS ATTACK), 那麼被擊毀的機會比較小。如果真的強弱懸殊, 寧可讓其逃逸, 也不必白白損失一架珍貴的攔截機。此外, 也請記得隨時存檔。

地面戰鬥模式

以3D方式展現的地面戰鬥是本遊戲最緊張刺激的部份。在四種狀況下您必需進行地面戰鬥: 飛碟被擊落時、飛碟停留在地面時、攻入外星人基地時, 以及己方基地遭侵入時。

被擊落的飛碟殘骸會停留在地面很久, 不必急著派出突擊隊。建議您注意一下運兵機抵達墜落地點的時候是白天還是晚上, 如果是晚上, 那麼讓運兵機在抵達前盤旋(PATROL)一陣子, 等到大白天時(凌晨或傍晚也不佳)時再降落。避開夜晚會讓任務的進行順利一點, 否則在黑漆漆的晚上只會讓困難度大幅提高。至於掃蕩地面飛碟的任務是不能等待的, 它們通常天一亮就會飛走。

派出運兵機之前, 務必花點時間檢查一下人員與裝備狀況。如果上一次任務有隊員受了傷, 這次他或她就不會隨隊出發; 上一次用掉的彈藥也不會自動補充。當您第一次進行地面戰鬥時, 請務必花點時間翻翻遊戲手册中對地面戰鬥畫面的介紹, 熟記各控制按鈕所代表的意義。

地面戰鬥注意事項

地面戰鬥是以3D方式進行的, 一共有四層高度。在第一層高度(即最低高度)觀察到的所有物品, 都是從第一層與第二層之間切去的透視圖; 在第二層高度觀察到的則是第二與第三層中間切去的透視圖, 依此類推。所以若有一棵兩層高度的樹, 您在第一層看它時, 會看見樹幹橫切後的年輪。

本遊戲在地面戰鬥時, 其真實度極高。如果您在一棵樹的正前方向前丟擲手榴彈, 遊戲會告訴您無法丟擲, 因爲路徑其實已被樹擋住了(即使您在第一層時看起來似乎可以丟, 但是當您切換到第二層就會看到茂密的樹葉確實已擋住了投擲的路徑)。同樣的, 您在只有一層高度、又有天花板的建築物內往遠處丟擲手榴彈也是不被允許的(除非只丟在自己的腳邊)。

如果您要往前射擊, 而遊戲卻告訴您"NO LINE OF FIRE", 那麼一定是您與目標之間有物體擋住(例如牆角、隊員等等)。查看地圖是最好的辦法。在地圖上可以很清楚地看到自己人(黃色)與敵人(藍色)的所在, 甚至連視野內看不到的敵人都標示得清清楚楚, 當然射擊角度也推算得出來。

當隊員看到敵人時(螢幕右方有個紅色反白的1,2,3等字樣, 視幾個敵人而定), 您在畫面上卻看不到, 那麼一定表示它躲在陰暗處, 或是「飛」在天上。若是前者, 從地圖畫面中就可以定出位置, 若是後者, 則調整視野層次即可。

戰鬥是採用回合方式, 亦即, 我方一回合, 然後敵方一回合, 但是在各回合之間我方隊員或敵人都有可能作出反應動作。在基地畫面時選AQUANAUTS選項, 可看到每名隊員的反應(REACTION)值的高低。反應高的隊員可在每次回合之外做出額外的動作, 這是不需要您去控制的。每名隊員都有自己的時間點數(TIME UNIT), 在一次回合內用完時間點數就不能再移動、射擊, 只有等待下一回合。

在戰鬥畫面下方中間的部份有四個數字, 分別代表該隊員的時間點數(TU)、能源(ENEGY)、健康狀況(HEALTH)以及心靈狀況(MORALE), 其

右邊則有長條圖表示。如果您對此部份有疑問, 請查看遊戲手冊的詳細介紹。

時間點數會隨著隊員的各種活動而減低。往前走一步會用掉4個點數、每45度轉向用掉1個點數、往對角線方向走一步用掉6個點數、蹲下用掉4個點數、往上/下一層用掉8個點數等等。此外, 發射武器、裝填子彈、增加/卸下裝備等動作都會用掉部份時間點數。請隨時留意每名隊員的時間點數, 在保證絕對安全以前, 別輕易地把時間點數花光了。此外, 也請把時間盡量在這一回合用完, 別佔用下一回合的時間。例如, 如果某隊員下回合的動作是朝西走, 那麼在這一回合結束前讓他面向西; 如果彈藥用完了, 這一回合能重填就重填; 如果配備了手榴彈或高爆彈(HIGH EXPOLSIVE), 那麼這一回合就先把它啓動。

另一個重要的數字就是能源單位了。您所做的動作也會消耗能源, 如果能源單位用完, 即使時間能源再多也會動彈不得。遊戲初期, 您不必擔心能源不足的問題, 等到您開發出新設備以後, 就得開始留意這個數字。

在遊戲進行的任何時候, 隊員都有可能遭敵人襲擊。被擊中的隊員不一定會斃命, 但健康狀況一定會減低, 甚至在數回合之後失血過多而死。不過有時候看起來已死的隊員其實只是昏迷而已, 如果其他隊員能夠很快結束戰鬥並獲勝的話, 這名隊員只會變成受傷(WOUNDED)而已, 休養後(可能要花數十天)可以再加入隊伍。

戰鬥進行中, 心靈力量較弱的隊員有時會被敵方以腦波干擾, 不是發了瘋拿槍亂掃就是被敵人控制而專找自己人下手。被洗腦成功過的隊員勢必會再度變成被洗腦的對象, 一旦他回復控制, 趕快把他身上的武器裝備剝下來, 尤其是火箭發射器(如果裡面還裝有火箭)、手榴彈(GRENADE)等破壞性大的武器。

隨時看看隊員的心靈狀況, 如果降到50, 表示其心靈防護力不夠強; 如果已降到30或20, 那麼他下一步一定會發狂, 其他隊員得和他保持距離。

在地面戰鬥開始以前, 您會被要求爲所有隊員裝備武器。建議您在隊伍中安排魚雷手、重裝備手、狙擊手、斥侯、醫護兵, 以及投彈手等具特色的

人員。醫護兵可以走在最後面, 通常可以兼投彈手; 所以攜帶手槍(GUN)及急救包(MEDI-KIT, 必需研發成功後才能生產, 無法採購得到)即可。若兼投彈手, 那麼可帶幾顆手榴彈、煙霧彈(DYE GRENADE)以及照明彈(白天的任務則不需要)。

斥侯必需輕裝, 才走得遠。所以攜帶一把手槍、一個彈匣、一個手榴彈拿在手裡、一個電擊棒放在背包裡即可。

魚雷手最好能揹兩到三個火箭在背包裡, 另帶一把手槍以備不時之需。魚雷手若把魚雷用完, 直接將魚雷發射器扔在地上就可以扮演斥候的角色。(請注意陸地上的任務無法使用魚雷)

重裝備手最好手持瓦斯砲或水波砲, 而且內裝高爆或燒夷彈匣。由於砲已經很重, 不需要再攜太多裝備; 一把電擊棒、一個手榴彈己經足夠。

地面戰鬥求生技巧

由於本遊戲在3D畫面下非常眞實, 所以任何場景及敵人都是眼見爲憑。未曾到達、太陰暗、視線被擋, 甚至煙霧都會讓某些東西(例如敵人)無法被看到。

看不到的敵人是最可怕的, 您只要有幾次地面戰鬥的經驗, 一定會對不知何處飛來的子彈心有餘悸。其實遊戲本身是十分公正的, 敵人的處境和您的處境没什麼不同; 甚至您從運兵機上面下來時, 遊戲也不會安排您已被敵人團團包圍的困境。他們對突擊隊的到達毫不知情。

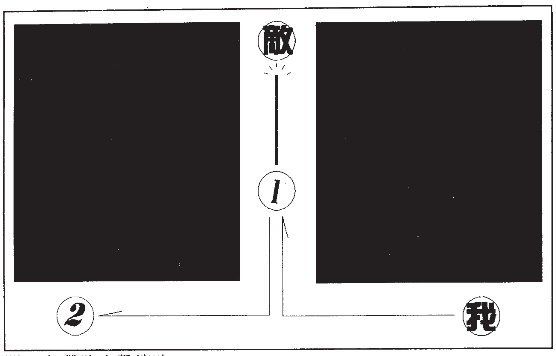
由於没有刻意的安排, 所以您無法預知敵方人員在哪裡。一般而言, 第一名隊員下機後, 讓他轉頭看看四週, 通常就可以看到敵人。但隨著行蹤的暴露, 幾回合以後, 聰明的敵人就會躲進建築物或樹林的後面, 讓您難以尋找。

隊員只要下了機, 「步步爲營」就成爲求生的最高指導原則。除非在任一隊員眼見可及之處, 否則敵人的行動都是HIDDEN MOVEMENT。所以盡

量讓不同的隊員望向不同的地方; 例如同一通道上若有兩人, 則請在回合結束前讓這兩人面朝相反的方向。

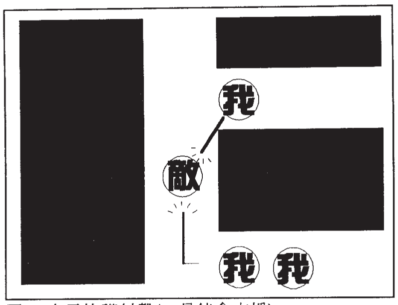
單獨一人深入未知之境、在空曠的平原行走, 以及行經巷道轉角等, 都是最危險的動作。探索不明地區的工作, 可先由坦克開始, 因爲它比較耐打。您也可以派遣兩名隊員緊跟其後以爲掩蔽。

不管坦克或隊員, 只要行經任一個狀況不明的地區, 一定要記得停下來看看四周。如果看見敵人, 別倉促出手攻擊, 先檢查自己以及附近隊員的時間點數。檢查自己時間點數的目的, 是看看是否有足夠的時間射擊並跑向離敵人最近的隱蔽點; 檢查附近隊員時間點數的目的, 是看看能否來得及召集援手。



圖一 打帶跑突擊策略

在遊戲的初期, 如果没有兩三個人圍攻敵人, 那麼寧可等到下個回合再等待機會。一時找不到援手時, 就用打帶跑的方法進行伏擊; 亦即, 射它一兩槍(記得檢查時間點數), 萬一敵人没死, 再躲起來。當然躲也要講究技巧, 請記得隨時面朝敵人的方向, 而且最好能夠蹲著。



圖二 交叉掩護射擊(一員待命支援)

如果能採交叉掩護射擊, 敵人必死無疑。但是距離敵人不能太遠, 否則可能打不中敵人, 下回合反而讓這幾個隊員暴露在敵人炮火之下, 成爲活靶。

關於地面戰鬥的技巧, 在本遊戲的戰鬥筆記中還有一些有趣的補充說明, 請您務必參考它。

對於距離比較遠的敵人, 採取自動射擊(AUTO SHOT)的方式是最適合的。能夠自動射擊的武器, 每次可擊出三發子彈或砲彈, 而每個人在時間點數範圍內最多可射擊三次, 亦即有九發子彈擊出, 命中率絕對比瞄準射擊高(除非是狙擊手)。而即使是貼身攻擊, 自動射擊也比其他方法好得多, 因爲不太可能失誤。只要有三發子彈, 甚至六發、九發, 護甲再好的敵人也絕對難逃一死的命運。然而若採自動射擊方式, 命中率還是很低的; 所以請務必確定前方45度角範圍內没有隊友以免誤傷。

一開始, 您的隊員的射擊命中率會低得讓您跳腳, 因爲他們都缺乏使用武器的經驗。所以如果情況允許, 改用手榴彈會讓情況改善很多。您會發現所有的隊員丟擲手榴彈的準確度都高得出奇; 只要投擲路徑没有障礙, 即使隔著樹籬或牆, 也一定可以投到敵人的腳底下。況且手榴彈的爆炸範圍

大, 有時連其附近還看不到的敵人也會跟著被炸得粉身碎骨。當然, 要記得計算爆炸半徑, 別讓自己人也遭到池魚之殃。還有很重要的一點, 就是千萬別把已啓動的手榴彈放在地上(例如更換武器裝備時), 否則馬上會炸死自己。

掃蕩戰場的策略

本遊戲的地面戰場並不太大, 所以您所攜帶的武器應該不會不夠。不過由於無法得知敵人位於何處, 地毯式的搜索是必需的。如果您遇到樹籬、圍牆、果園等障礙而無法通過時, 就乾脆把它炸毀或開槍打個洞吧! 不必跑得老遠再繞回來。

從民房的窗戶可以看到裡面的情況, 也可以穿過射擊。一般而言民房中最容易窩藏敵人, 如果不確定是否有敵人, 把它炸毀, 裡面的情況也就一清二楚了。

當掃蕩到飛碟內部時, 有兩項裝備是很好用的。一個是動靜掃瞄儀(PARTICLE DISTURBANCE SENSOR), 一個是觸發式地雷(PARTICLE DISTURBANCE GRENADE)。在每一回合開始時, 開啓動靜掃瞄儀可以知道某個封閉的門後面是不是隱藏著敵人, 以及有多少人。而若把觸發式地雷放在某個門口, 則敵人若從裡面走出來就會被炸死。當然, 您自己也是不能走上去的。那麼如果敵人老是不出來, 而您想進去怎麼辦? 很簡單, 站在遠處將之擊發即可。

在飛碟裡的狹窄長廊裡, 有時候什麼策略、裝置都派不上用場, 只有憑藉運氣。所以隨時存檔才能確保戰果。

培養鋼鐵勁旅

在本遊戲中, 您找不到天生的戰士, 而是得從實際作戰過程中慢慢培養經驗。如果您每次地面戰鬥時都任由隊員死去, 那麼即使聘雇了新人, 您還是只能每次帶領一批令人喪氣的菜鳥而已。

隨著戰鬥經驗的累績, 這些倖存的特遣突擊隊員在最大時間點數、能量、力氣、射擊準確度等各方面都會有大幅的進步, 而您的戰鬥也會愈來愈有成就感。

長期規劃

人類的知識是有限的, 所以外星人一直是個如霧的謎團。X-COM計劃的成立, 就是在研究這個我們始終未解的秘密。

基地裡的科學家是X-COM專案的重心。您必須不斷投入心血進行各種研究, 包括新武器、裝備、外星人殘骸、物品, 甚至是外星人活體, 如此才能開發出新的武器、了解外星人的終極目的。

在每次地面戰鬥之後, 您會找到一些戰利品。別小看這些戰利品, 它們可是賺錢的來源! 一開始, 您會找到外星人殘骸、飛碟的動力系統(ACCELERATORS)、導航裝置(NAVIGATION)、外星塑膠(ALIEN PLASTICS), 還有一些外星人所用的武器。這些物品都可以賣掉(在基地畫面中選擇SELL/SACK選項)換錢, 但特有元素與外星合金則最好別賣, 除非太多以致倉庫中放不下。其餘物品則請每樣至少留一個, 以供科學家研究之用。

光靠各國的補助, X-COM計劃的進展是極爲有限的; 您最好能盡量去「搜刮」戰利品, 才會有足夠的經費購買裝置、建立基地、聘雇人員。

科學家會一樣又一樣地陸續研究出更先進的武器, 但如果開始時並沒有投入, 以後也不會有什麼新東西。其次, 從飛碟上找到的東西也要花時間研究, 尤其是最常見的SONIC CANNON, CONIC PISTAL, DISRUPTOR PULSE LAUNCHER、動力系統、導航系統, 甚至外星人殘骸等等。

但是最重要的, 莫過於外星人活體了! 戰鬥中您有時會抓到活的外星人戰士、領航員、工程師、恐怖份子, 以及指揮官等等, 一定要交給科學家們

予以嚴刑拷打, 才能問出各種科學上、工程上、政治上的知識, 而人類的科學才能跟得上外星人。

所以, 若可能, 盡量將外星人活抓回來以供研究; 而其官階愈高者愈是重要。活抓的方式前面已經提過了, 就是用電擊棒予以電昏即可。然而話說回來, 電昏的外星人是有可能突然醒過來的, 所以每次任務最好別拖太久。

科學家的任務太重要了, 您要聘請的科學家愈多愈好。您必需在基地裡建造足夠的居住空間與實驗室(LABORATORY)給科學家使用。不過一個基地的大小是固定的, 如果都住滿了科學家, 那麼以後身負製造新武器重任的工程師就没地方住了。所以, 您可以考慮由某個基地專門從事研究, 另一個基地專門負責製造, 或許是個兩全其美的作法。

結語

本手册只是個快速入門, 不是攻略; 如果您想玩完這個遊戲, 光靠本手册是不夠的。況且遊戲本身還有很多的未知, 我們就先賣個關子, 免得破壞您的玩興。在此倒是可以先預告您, 其實還有很多新的武器、裝備、知識、秘密、陰謀、地點, 都要靠您慢慢的發掘出來。拯救地球的遙遠使命, 就掌握在您的手裡了!

祝您玩得愉快!

英文速查表

「幽浮」並不是個英文訊息很多的遊戲，在一般操作畫面中，甚至見不到多少單字。但是本著服務消費者的決心，第三波仍然盡量把遊戲中常見的英文單字找出來，放在本手冊內，希望對恐懼英文、懶得查字典的玩者有所幫助，並喜愛這個遊戲。

依遊戲畫面分類

主畫面

APR	四月	MAY	五月
AUG	八月	MINS	MINUTES，分
BASES	進入基地畫面	MONDAY	星期一
DAY	天	NOV	十一月
DEC	十二月	OCT	十月
FEB	二月	OPTIONS	進入選項畫面
FRIDAY	星期五	SATURDAY	星期六
FUNDING	各國補助狀況列表	SECS	SECONDS，秒
GRAPHS	觀看各項飛碟相關活動的統計資料圖表	SEP	九月
HOUR	小時	SUNDAY	星期天
INTERCEPT	派出攔截機	THURSDAY	星期四
JAN	一月	TUESDAY	星期二
JUL	七月	UFOPAEDIA	幽浮百科，所有有關飛碟的相關資料
JUN	六月	WEDNESDAY	星期三
MAR	三月		

攔截選單畫面

BARRACUDA	梭魚號攔截機	OUT	不在基地內
BASE	基地	READY	備妥待命
CANCEL	取消命令	REARMING	裝填武器中
CRAFT	飛行器、飛機	REFUELING	添加油料中
CREW	人員數	REPAIRING	修復中
DESTINATION	目的地	SELECT	選擇
HWP	重裝武器載具，如火箭坦克	STATUS	狀況
INTERCEPTION	攔截	TRITON	海神號運兵機
LAUNCH	派出，發出	WEAPON	武裝數量

基地畫面

ABLE	夠格的	ALIEN	外星人
ACCELERATOR	加速器	ALLOCATED	已指定、指派
ACCURACY	準確度	AMERICA	美洲
AFRICA	非洲	AMMO	彈藥、子彈

AMMUNITION	彈匣
ANTARCTICA	南極
AQUANAUTS	水兵
ARCTIC	北極
AREA	地區
ARMAMENT	武器裝備
ARMOUR	防護設備、防具
ARRAY	陣列
ARRIVAL	抵達
ASIA	亞洲
ATLANTIC	大西洋
AUSTRALASIA	大洋洲(含澳洲)
AUTO	自動、機動
AVAILABLE	可用、待命
AVALANCHE	崩雪式飛彈
BAND	頻(道)
BEAM	光線、光束
BLASTA	爆風
BRAVERY	勇氣、膽識
BUILD	建造
CANNON	砲
CAPTAIN	尉官
CATEGORY	種類、類別、型式
CENTRA	中部
CLIP	彈匣
COLONEL	校官
COMMANDER	指揮官
CONTAINMENT	收容所
CONSTRUCTION	建築、建構
CORPSE	屍首
COST	建造成本
CRAFT	船隻
CREW	隊員
CURRENT	現有、目前
DAMAGE	損壞情況
DECREASE	減少
DEFENSE	防衛
DESTINATION	目的地
DETECTION	偵測
EAST	東部
ELECTRO	電子式
ENGINEERS	工程師
EQUIP	裝備
EQUIPMENT	裝備
EUROPE	歐洲
EXPLOSIVE	爆炸性
FACILITIES	設施
FIRING	射擊

FLARE	照明彈、火焰
FLYING	飛行
FUEL	油料
FUNDS	剩餘基金
GAS	瓦斯
GAUSS	高斯
GENERAL	一般用途
GEOSCAPE	地球、地球儀
GRENADE	手榴彈
HANGARS	停機棚
HEAD	頭
HEALTH	健康
HEAVY	重型
HIGH	高
HIRE	雇用
INCENDIARY	燃燒、燒夷
INCOME	收入
INCREASE	增加
INFORMATION	資訊、資料
ION	離子
ITEM	項目
LABORATORIES	實驗室
LARGE	大型
LASER	雷射
LAUNCHER	發射器、發射架
LEARNING	學習
LEFT	剩餘
LIST	列表
LIVING	居住
LONG	長
MAINTENANCE	維護、維持
MANUFACTURE	生產、製造
MAX	最大、極限
MEDI-KIT	醫藥箱
MISSILE	飛彈
MONTHLY	每月
MOTION	動靜、移動
NAME	姓名
NEW	新的
NONE	無
NORTH	北部
PACIFIC	太平洋
PARTIFIC	粒子
PEN	penitentiary，潛艇修理塢
PER	每…
PERSONNEL	人員
PISTOL	手槍

POWER	力
PRODUCE	生產、製造、產生
PRODUCTION	生產、製造、產生
PROGRESS	進展、進度
PROJECT	專案、計劃
PROXIMITY	觸動、接觸
PULSER	波動
PURCHASE	購買、採購
QUANTITY	量
QUARTERS	地、地區、地方、空間
RADAR	雷達
RANGE	程、區
RANK	階級
REACTIONS	反應度
RECRUIT	聘雇、招攬
RENTAL	承租金
RESEARCH	研究、研發、開發
RIFLE	來福槍
ROD	棍、棒
ROOKIE	新兵、見習生、菜鳥
ROUNDS	砲排、一輪砲彈
SACK	解散、革職
SALARIES	薪水
SCANNER	掃瞄、掃瞄儀
SCIENTISTS	科學家
SEAMAN	海軍士兵
SELECT	選擇
SELL	賣掉
SENSOR	感測器
SERGENT	士官
SHELL	砲彈
SHORT	短
SIBERIA	西伯利亞
SITE	地點、地區
SKILL	技巧
SMALL	小型
SMOKE	煙、發煙、煙幕
SONAR	聲納
SONIC	音速
SOUTH(ERN)	南部
SPACE	空間、空位
SQUAD	隊伍、班
SQUADDIE	班兵
STAMINA	活力
STANDARD	標準
START	開始
STATUS	狀況
STINGREY	黃貂魚式飛彈
STORES	儲藏、儲存、倉庫
STRENGTH	力、力量
STUN	暈倒
SUB	海面下的
SYSTEM	系統
TANK	坦克
TECHNICIANS	工程師、技術人員
TERRORIST	恐佈份子
THROWING	投擲
TIME	時間
TORPEDO	魚雷
TOTAL	全部
TRANSFER	轉移、運送
TYPE	型態
UNITS	單位
USED	已使用
VALUE	價值、價格
WIDE	寬
WORKSHOP	工作室、工廠
ZRBITE	外星化學物品

統計圖表畫面

ACTIVITY	活動
AFRICA	非洲
ALASKA	阿拉斯加
AMERICA	美洲
ANTARCTIC	南極
ARCTIC	北極
ATLANTIC	大西洋
AUSTRALIA	澳洲
BALANCE	損益平衡狀況
BAZIL	巴西
BLOC	聯盟
CANADA	加拿大
CARIBBEAN	加勒比海
CARTEL	聯盟
CHINA	中國
COALITION	聯盟
CORP	公司
COUNTRIES	國家
EGYPT	埃及
EIRASIA	歐亞

EURO-SYNDICATE	歐洲聯盟	NIGERIA	奈及利亞
EXPENDITURE	開支狀況	OCEAN	洋
FINANCE	財務狀況	PACIFIC	太平洋
FRANCE	法國	RUSSIA	俄羅斯
GERMANY	德國	SCANDINARIA	斯勘的那維亞半島
ICELANDIC	冰島	SCORE	評價、計分
INCOME	收入	SEA	海
INDIA	印度	SOUTH	南
ITALY	義大利	SPAIN	西班牙
JAPAN	日本	UK	英國
MAINTENANCE	維護費用	UNION	聯邦
MEDITERRANEAN	地中海	USA	美國
NEO-	新…	ZONE	區域
NORTH	北		

幽浮百科畫面

ACCESS	存取、取用、接觸	LIFT	電梯、裝置
ARMAMENT	武器裝備	PLATFORM	載台、載具、平台
ARTEFACTS	加工物、合成品	SUBMAZRRSIBLE	可潛水的
COMPONENTS	元件、零件、物品	TECHNOLOGY	科技
CRAFT	船隻	UFO	Unidentified Flying Object 不明飛行物體
CREATURE	生物	WEAPON	武器
FACILITY	設備		
FORMS	型態、類別		
LIFE	生命		

選項畫面

ABANDON	放棄、離開	LOAD	載入
GAME	遊戲	SAVE	儲存

補助狀況列表畫面

CHANGE	改變	ORGANISATION	組織
FUNDING	資助	RELATIONS	關係
INTERNATIONAL	國際		

地面戰鬥畫面

ABORT	中止、放棄	AUTO	自動
ACC	準確度	BACK	背
ACTION	行動任務	BECOME	變成、導致
AIM	瞄準	BERSERK	發狂
ALREADY	已經	CAPTURE	捕捉
AMMUNITION	彈藥	CONTROL	控制

CRAFT	飛機、飛行器
DIE	死
ENOUGH	足夠
EXCELLENT	極好
EXIT	脫離、離開
FATAL	致命的
FIRE	發射
GOOD	不錯
GROUND	地面
HAND	手
KILLED	被殺
LEFT	左邊
LEG	腿
LIVE	活的
LOADED	已裝填彈藥
LOST	損失、失去
MISSING	行蹤不明
MISSION	任務
MORE	多餘、剩餘
MOVEMENT	移動
OPERATIVES	活動人員、隊員
OUTSIDE	在…之外
PACK	包
PANICK	驚恐、嚇破膽
POOR	不佳
PRIME	啓動引信
RATING	評價、評分
RESERVED	保留給…
RIGHT	右邊
SCROLL	捲動
SHOT	射擊
SHOULDER	肩膀
SNAPSHOT	快速射擊
SPEED	速度
TERRIBLE	可怕、極慘
THERE	那裡
THROW	丟擲
TRIGGER	觸動、啓始
TYPE	型態
UNABLE	不能，無法，不允許
UNCONCIOUS	不醒人事
UNDER	在…之下
WOUND	傷
WRONG	錯誤的

綜合列表

ABANDON	放棄、離開
ABLE	夠格的、有能力的
ABORT	中止、放棄
ACC	準確使
ACCESS	存取、取用、接觸
ACCELERATOR	加速器
ACCURACY	準確度
ACTION	行動、任務
ACTIVITY	活動
AFRICA	非洲
AIM	瞄準
ALIEN	外星人
ALASKA	阿拉斯加
ALLOCATED	已指定、指派
ALREADY	已經
ALTITUDE	高度
AMERICA	美洲
AMMO	彈藥、子彈
AMMUNITION	彈藥
AMP	放大器
ANTARCTICA	南極
ANTI	反…
APR	四月
AQUANAUTS	水兵、士兵
AQUATOID	水族人
ARCTIC	北極
AREA	地區
ARMAMENT	武器裝備
ARMOUR	防護設備、防具
ARRAY	陣列
ARRIVAL	抵達
ARTEFACTS	加工物、翎品
ASIA	亞洲
ATLANTIC	大西洋
AUG	八月
AUSTRALASIA	大洋洲(含澳洲)
AUSTRALIA	澳洲
AUTO	自動、機動

AVAILABLE 可用、待命
AVERAAGE 平均、平常

BACK 背
BALANCE 損益平衡狀況
BAND 頻
BARRACUDA 梭魚號攔截機
BASE 基地
BAZIL 巴西
BEAM 光線、光束
BECOME 變成、導致
BERSERK 發狂
BLASTA 爆風
BLOC 聯盟
BOMB 彈、炸彈
BRAVERY 勇氣、膽識
BUILD 建造

CALCINITE 石灰人
CANADA 加拿大
CANCEL 取消命令
CANNON 砲
CAPTAIN 尉官
CAPTURE 捕捉
CARTEL 聯盟
CARIBBEAN 加勒比海
CATEGORY 種類、類別、型式
CENTRA 中部
CHANGE 改變
CHINA 中國
CLIP 彈匣
CLONE 繁殖
COALITION 聯盟
COLONEL 校官
COMMANDER 指揮官
COMPONENTS 元件、零件、物品
COMPUTER 電腦
CONSTRUCTION 建築物
CONTAINMENT 收容所、容器
CONTROL 控制
CORP 公司
CORPSE 屍體、殘骸
COST 建造成本
COUNTRIES 國家
CRAAFT 飛行器、飛機
CREATURE 生物
CREW 隊員
CRYOGEN 冷凍劑
CURRENT 現有、目前

DAMAGE 損壞情況
DAY 天
DEC 十二月
DECREASE 減少
DEEP ONE 深海一號
DEFENSE 防衛
DESTINATION 目的地
DETECT(ION) 偵測
DIE 死
DISRUPT 分解

EARTH 地球
EAST 東部
EGYPT 埃及
ELECTRO 電子式
ELERIUM 稀有元素
ENGINEERS 工程師
ENOUGH 足夠
ENTERTAINMENT 玩具、娛樂
EQUIP(MENT) 裝備
EURASIA 歐亞
EUROPE 歐洲
EURO-SYNDICATE 歐洲聯盟
EXCELLENT 極好
EXIT 脫離、離開
EXPENDITURE 支出、花費狀況
EXPLOSIVE 爆炸性

FACILITIES 設施
FATAL 致命的
FEB 二月
FED 聯邦的
FINANCE 財務狀況
FIRE 發射
FLAME 火、火焰
FLARE 照明彈、火焰
FLYING 飛行
FORMS 型態、類別
FRANCE 法國
FRIDAY 星期五
FUEL 油料
FUND 資助、基金

GAME	遊戲
GAS	瓦斯
GAUSS	高斯
GENERAL	一般用途
GEOSCAPE	地球、地球儀
GERMANY	德國
GOOD	不錯
GILL MAN	鰓型人
GOVERNMENT	政府
GRAPHS	圖表
GRAVIY	重力
GRENADE	手榴彈
GROUND	地面

HAND	手
HANGARS	停機棚
HEAD	(彈)頭
HEALTH	健康
HEAVY	重型
HGH	高
HRE	雇用
HOUR	小時
HWP	重裝武器載具
HYPER	超…

ICELANDIC	冰島
IMPLANT	移植
INCENDIARY	燃燒、燒夷
INCOME	收入
INCREASE	增加
INDIA(N)	印度
INFORMATION	資訊、資料
INTERCEPT(ION)	攔截
INTERNATIONAL	國際
ION	離子
ITALY	義大利
ITEM	項目

JAN	一月
JAPAN	日本
JUL	七月
JUN	六月

KLLED	被殺

LABORATORS	實驗室
LARGE	大型
LASER	雷射
LAUNCH	派出，發出
LAUNCHER	發射器、發射架
LEADER	領導
LEARNING	學習
LEFT	剩餘、左邊
LEG	腿
LIFE	生命
LIFT	電梯、裝置
LIST	列表
LIVE	活的
LIVING	居住
LOAD	載入
LOADED	已裝填彈藥
LOBSTERMAN	龍蝦人
LONG	長
LOST	損失、失去

MAINTENANCE	維持、維護費
MANUFACTURE	生產、製造
MAR	三月
MARTIAN	火星的
MAX	極大、最多
MAY	五月
MEDI-KIT	醫藥箱
MEDITERRANEAN	地中海
MIND	心靈
MINS	MINUTES,分
MISSILE	飛彈
MISSING	行蹤不明
MISSION	任務
MONDAY	星期一
MONTHLY	每月
MORE	多餘、剩餘
MOTION	動靜、移動
MOVEMENT	移動

NAME	姓名
NAVIGATOR	領航員
NEO	新-
NEW	新的
NGERIA	奈及利亞

NONE	無
NORTH	北部
NOV	十一月
OCEAN	洋
OCT	十月
OFFICIAL	官員、官方
OPERATION	組織
OPERATIVES	活動人員、隊員
OPTIONS	進入選項畫面
ORIGIN	原生地
OUTSIDE	在…之外
PACIFIC	太平洋
PACK	包
PANICK	驚恐、嚇破膽
PARTICLE	粒子
PEN	潛艇修理塢
PER	每…
PERSONNEL	人員
PISTOL	手槍
PLASMA	電漿
PLATFORM	載台、載具、平台
POOR	不佳
POWER	力、威力
PRIME	啓動引信
PROBE	球
PRODUCE	生產、製造
PRODUCTION	生產、製造
PROGRESS	進展、進度
PROJECT	專案、計劃
PROXIMITY	觸動、接觸
PSI-	心靈的、精神的
PSY-	同 PSI-
PULSER	波動、脈衝
PURCHASE	購買、採購
QUANTITY	量
QUARTERS	地、地區、地方、空間
RADAR	雷達
RANGE	程、區
RANK	官階
RATING	評價、評分
REACTIONS	反應度
READY	備妥待命
REARMING	裝塡武器中
RECRUIT	聘雇、招攬
REFUELING	添加油料中
RELATIONS	關係
RENTAL	承租金
REPAIRING	修復中
RESEARCH	研究、研發、開發
RESERVED	保留給…
RFLE	來福槍
RGHT	右邊
ROD	棍、棒
ROOKIE	新兵、見習生
ROUNDS	砲排、一輪砲彈
RUSSA	俄羅斯
SACK	解散、革職
SALARIES	薪水
SATURDAY	星期六
SAVE	儲存
SCANDINARIA	斯勘的那維亞半島
SCANNER	掃瞄、掃瞄儀
SCIENTISTS	科學家
SCORE	評價、計分
SCOUT	偵查艇
SCROLL	捲動
SEA	海
SEAMAN	海員
SECS	SECONDS,秒
SELECT	選擇
SELL	賣掉
SENSOR	感應器
SEP	九月
SERGENT	士官
SHELL	砲彈
SHIELD	防護(罩)
SHIP	船、艦
SHORT	短
SHOK	擊
SHOT	射擊
SHOULDER	肩膀
SIBERIA	西伯利亞
SITE	地點、地區
SKILL	技巧
SKIN	皮
SMALL	小型
SMOKE	煙、發煙、煙幕

SNAPSHOT	快速射擊
SOLUTION	方案、計劃
SONAR	聲納
SONIC	音速
SOUTH(ERN)	南部
SPACE	空間、太空
SPAIN	西班牙
SPEED	速度
SQUAD	隊伍、班
SQUADDIE	班兵
STAMINA	活力
STANDARD	標準的
START	開始
STATUS	狀況
STINGREY	黃貂魚式飛彈
STORES	儲藏、儲存、倉庫
STRENGTH	力、力量
STUN	暈倒
SUB	水面下的
SUBMARINE	潛艇
SUBMARISIBLE	可潛水的
SUIT	衣、裝
SUNDAY	星期天
SUPPLY	補給
SWS	坦克
SYSTEM	系統

TRITON	海神號運兵機
TANK	坦克
TECHNICIANS	技術人員、工程師
TECHNOLOGY	科技、技術
TENTACULAT	觸鬚人
TERRIBLE	可怕、極慘
TERRORIST	恐怖份子
THERE	那裡
THERMAL	熱
THROW	丟擲
THURSDAY	星期四
TIME	時間
TORPEDO	魚雷
TOTAL	全部
TOUGH	硬、粗
TRANSFER	轉移、運送
TRIGGER	觸動、啓始
TUESDAY	星期二
TYPE	型態、型式

UFO	幽浮，不明飛行物
UFOPAEDIA	幽浮百科
UK	英國
UNABLE	不能，無法，不允許
UNCONCIOUS	不醒人事
UNDER	在…之下
UNON	聯邦
UNITS	單位
UNKNOWN	未知、不明
USA	美國
USED	已使用

VALUE	價值、價格

WAVE	電波
WEAPON	武裝數量
WEDNESDAY	星期三
WIDE	寬
WORKSHOP	工作室、工廠
WOUND	傷
WRONG	錯誤的

ZONE	區域
ZRBITE	外星化學物品

文件分類： J | 文件編號： 00121 | 文件批號： 00

文件名稱： 幽浮２－深海出擊電腦遊戲手冊

製　作　群

原稿掃圖
原稿辨識
文稿編輯
特別感謝名單

原稿圖文分離
文稿成品輸出
文稿整合

文　件　完　成　日　期

初　版 **2009-02-28**　|　再版／修訂版　|　其他加註

文　件　來　源

原圖書書名　幽浮２－深海出擊手冊
原圖書作者　原著　MICROPROSE　　編／譯者　維京工作室
原圖書出版者　第３波文化事業股份有限公司　|　原圖書出版日　民國

文　件　版　權　宣　告

本文件版權屬原輸出公司、出版社、圖書公司或原著作人所有，作商業用途者請自行洽上述公司，本文件僅可在非商業上流傳或供私人收集資料用。另由於資料老舊，DDSC 不對原書內的內容負責，且除了更正原書內的錯字、漏字之外一切照原書內容。

檔　名　格　式　說　明

DDSC － 文件分類 － 文件編號 － 文件批號 － 文件名.PDF

以 DDSC 爲起頭，加上１個字母爲分類代碼，再加上以５位數由 00001 起的編號，加上２位數由 01 起的編號，加上完整的文件名稱而成的。

其中分類代碼詳見下面列表。文件批號指該文件爲非合訂版的，可能因書的內容過多而分批完成的，此項可有可無。

文　件　分　類　代　碼　說　明

代碼	類別	代碼	類別
A	小說／文學類文章	B	娛樂類
C	天文類	D	科學類
E	古文明事物類	F	自然界類
G	古怪事物類	H	動／植物類
I	電子類	J	電腦類
K	教育／教學類		

Documents Digitize Service Center 製作
1998-2009